Carsten Borgmeier
Rainer Babiel (Hrsg.)

C 64

Komplettlösungen, Beschreibungen, Tips, Tricks und Cheats zu über 200 aktuellen Spielen der Spitzenklasse

GAME POWER

SYBEX

GAME POWER C 64 Carsten Borgmeier Rainer Babiel (Hrsg.) SYBEX

C 64 GAME POWER

C 64 GAME POWER

Carsten Borgmeier

SYBEX
Computerbücher & Software

DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

TAUSEND DANK!

Zunächst einmal Ihnen/Dir für den Kauf dieses Buches.

Allen Herstellern und Distributoren, die durch die Bereitstellung von Testmustern und Lösungstips dieses Buch erst möglich gemacht haben.

Ein besonders dickes Dankeschön verdienen die folgenden Personen. Ohne sie wäre das Buch wahrscheinlich immer noch nicht fertig und so gut, wie es geworden ist:

Klaus Vill für seine sehr hilfreiche Mitarbeit.

Rainer Babiel für seine tolle Autorenbetreuung.

Heike Hieke von der Firma Leisuresoft, die beste Kundenbetreuerin der Welt.

Meiner Mutter für etwa 100 Tassen starken Kaffee.

Lutz Zegartowski für seine Word-Einweisung.

Jan Hendrik Jacobsen und Stefan Hamsha für ihre Unterstützung beim Zeichnen der Karten.

Rudolf Bledau vom Computer Café für seinen Service.

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Projektmanagement/Lektorat: Frank Dille
Satz: Hüseyin Ceylan
Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf
Farbreproduktionen: Lettern Partners, Düsseldorf
Umschlaggestaltung: Lippert, Wilkens & Partner, Düsseldorf
Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-88745-575-4
1. Auflage 1992

Printed in Germany

INHALTSVERZEICHNIS

Spieleteil 1 – Komplettlösungen

Spieleteil 2 – Test und Tips

Spieleteil 3 – Kurzvorstellungen

Anhang

TEIL 1

VORWORT

Jeden Monat werfen die etwa 60 weltweit operierenden Softwarehäuser zirka 100 neue Titel auf den Markt.

Davon sind 60% langweiliger Schrott, die restlichen 40% sind spielenswert und teilweise sogar hochklassig. Um sie geht es hier im „C64 Game Power". Der Autor hat eine persönliche Auswahl der interessantesten Programme aus den letzten Monaten getroffen, haufenweise Tests durchgeführt, nächtelang Lösungen und Tips ausgearbeitet und am darauffolgenden Tag zu Papier gebracht. Auch wenn während der Produktion kaum ein Arbeitstag unter 18 Stunden verging, gab es keine Minute ohne Spaß und Spannung. Hoffentlich haben Sie beim Lesen, Spielen und Nachschlagen genauso viel Freude wie ich bei der Erstellung dieses Buches!

Delmenhorst, im August 1991

Carsten Borgmeier

Diese fünf Sinnbilder stehen für folgende Spielegattungen:

– Actionspiel

– Rollenspiel

– Sportspiel

– Strategiespiel

– Adventure

B.A.T.

Hersteller: Ubi Soft / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	82
Sound :	74
Motivation:	82

Handlung

In Ubi Softs Science-fiction-Rollenspiel muß man als Agent des B.A.T. verschiedene Missionen erfüllen. Zum Beispiel Planeten evakuieren oder miese Monster bekämpfen. Bevor das Spiel losgeht, verteilen Sie Charakterpunkte für die verschiedenen Eigenschaften Ihrer Heldenfigur. Um irgend etwas im Spiel zu bewegen, muß man die richtige Stelle in der farbenprächtigen Grafik anklikken.

Wertung

Gemäldeartige Bilder, eine spannende Rollenspielhandlung vermischt mit Abenteuerelementen und Actionszenen – das sind die Qualitäten, die BAT so spielenswert machen.

Lösungshilfen für B.A.T.

Erklärungen zur Karte

Für B.A.T. gibt es keinen streng vorgeschriebenen Lösungsweg, der in der richtigen Reihenfolge abgearbeitet werden muß, um das Abenteuer zu bestehen. Hauptsache, die verschiedenen Aktionen werden in irgendeiner Reihenfolge unternommen. Als Gimmick haben die Programmierer auch einige Orte ins Programm eingebaut, die mit der Handlung eigentlich nichts zu tun haben, das Spielgeschehen aber unterhaltsamer machen. Dazu gehören beispielsweise die Bars und das Kino.Die numerierten Kreise auf der Karte stellen Aktionen dar, die Sie durchführen können. Ein Kreis mit einem „+“ bedeutet, daß man zuvor etwas erledigt haben muß, um durch das Bild zu kommen.

(Beispiel: Man muß die Aktionen 15 und 2 durchgeführt haben, um mit der Aktion 3 zu avancieren.)

Anmerkung: Die zahlreichen Zweige am Ausgang bedeuten, daß die Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden können.

1. Begegnung mit dem Agenten des B.A.T. in den Toiletten des Astroports. Der Spion übergibt dem Spieler verschiedene Gegenstände, darunter Waffen, eine Kreditkarte und ein Hologramm von Merigo.
2. Begegnung mit Lydia – sie ist von 1.00 Uhr bis 6.00 Uhr morgens vor Ort. Mit 50 Krells erhält man Zutritt zum Privatclub. Dort gilt es, eine möglichst hohe Punktzahl beim Tanzen zu erreichen.
3. Begegnung mit Crisa Kortakis – der Termin ist per Videophone vereinbart worden, die Nummer hat Ihnen Lydia beim Dragvermieter verraten, falls Sie keine 5.500 Krells besitzen. Crisa gibt Lydia einen Juwel.
4. In der Bar (Bild D022) befindet sich eine Frau, welche die Rasse kennt, die Merigo gesehen hat (siehe 5).
5. Wenn Sie der Kreatur Merigos Hologramm zeigen und 40 Krells schenken, gibt das Monster Ihnen den Zeitpunkt an, an dem es Merigo gesehen hat. Diese Kreatur besitzt die X1F0-Karte, die es gerne verkauft.
6. Angriff Merigos im X1F0. Falls der Spieler Merigo bezwingt, kann er dem Besiegten einen Schlüssel abnehmen, der die Tür zu den unterirdischen Gängen der Stadt öffnet (Bild D025).

7. Kontrollstation der unterirdischen Gänge.
8. Lydia löst mit Ihrem Juwel ein System aus, das es dem Spieler ermöglicht, die D.O.P.-Karte zu finden – mit dieser Karte läßt sich Vrangors Station per Simulator aufspüren.
9. Beim Apotheker Pillen kaufen. Sie bekämpfen die seltsame Krankheit in den unterirdischen Gängen.
10. Begegnung mit Sloane beim Bizzy Game. Wenn der Spieler Sloane schlägt, gesellt sie sich zu ihm und wird ihn fortan begleiten.
11. Zugang zur Schleuse, wo sich die Drags und der Dragvermieter befinden.
12. Suche nach der Epsilon-Station. Dort lungert Vrangor herum. Wenn Sie auf der Station herumballern, färbt sich eine der Seiten schwarz; fliegen Sie mit dem Drag in Richtung der zerstörten Seite, und betreten Sie die Station.
13. Den Zugangscode für Vrangors Labor finden. Er befindet sich im Raum des Schleusenpersonals (Bild D058). Tippen Sie den Code von oben nach unten ein.
14. Eine Nova, Munition und mindestens ein Kraftfeld der Stärke 9 kaufen.
15. Es empfiehlt sich, weniger als 5500 Krells zu besitzen.

Stadtplan von Terrapolis

Beschreibung der Bilder

D002: Halle des Astroports.
D003: Generalansicht der Toiletten des Astroports.
D004: Innenansicht der Toiletten, wo sich der Agent am Anfang des Spiels befindet.
D005: Halle des Astroports – Eingang zur Bar.
D006: Bar – Generalansicht.
D007: Platz vor dem Astroport.
D008: Bar – Begegnung mit dem Krakokid.
D009: Bar – Theke.
D010: Fast – Bed.
D011: Mecafood.
D012: Straße.
D013: Wechselautomat – Credits – Krells.
D014: Straße.

D015: Straße – Zugang zur Apotheke.
D016: Kreuzung.
D017: Apotheker – man kann bei ihm Pillen, Therapien, Lifepoints (Option „Generaloperation"), etc... kaufen.
D018: Straße.
D019: Waffenhändler – hier gibt es Waffen und Munition zu kaufen.
D020: Kreuzung.
D021: Straße.
D022: Bar.
D023: Kreuzung der Schleuse.
D024: Platz vor dem alten Gebäude.
D025: Altes Gebäude.
D026: Rote Meile – Zugang zur Spielhalle und zum Nachtclub.
D027: Straße.
D028: Straße.
D029: Im Nachtclub.
D030 + D031: Tanzfläche.
D032: Hotelrezeption.
D033: Spielhalle.
D034: Kinokasse.
D035: Kinosaal.
D036: Platz des künstlichen Parks.
D037: Chinesisches Restaurant.
D038: Gärten.
D039: Gärten.
D040: Gärten.
D041: Gärten.
D042: Garten mit Fontäne.
D043: Museum für Naturgeschichte.
D044: Parkhalle.
D045: Kreuzung.
D046: Platz vor dem Polizeirevier.
D047: Gefängnis.
D048: Polizeirevier.
D049: Hotelzimmer.
D050: Platz vor dem Hotel.
D051: Straße.
D052: Straße – Eingang zum Elektronik-Geschäft.
D054: Elektronik-Geschäft – hier kann man Kraftfelder kaufen und BOB reparieren lassen.
D055: Schleuse, wo sich die Drags befinden.

D056: Dragvermieter.
D057: Eingang zur Schleuse, ein Polizist versperrt den Weg.
D058: Technikerraum, wo sich das Informationsregister R.I.L. befindet. Dort bekommt man Informationen über die Station Epsilon.
D061: Crisa Kortakis Gesicht.
D062: Eingang zum X1F0.
D063: Tisch des X1F0 – Merigo setzt sich an diesen Tisch.
D065: Straße.
D066: Eingang zu Crisa Kortakis Turm, der von einem Hulktronik bewacht wird.
D067: Aufzug des Turms.
D068: Crisa Kortakis Raum.
D069: Eingang zu Vrangors Labor – mit dem Code.
D070: Kuppel der Station Epsilon.
D071: Vrangors Labor.
D072: Unterirdische Stadt.
D073: Unterirdische Stadt.
D074: Verschlossene Tür.
D075: Kontrollraum.
D076: Unterirdische Stadt.
D077: Unterirdische Stadt.
D078: Oberer Eingang zu den Korridoren.
D079: Unterirdischer Eingang zu den Korridoren, Zugang zum Speed Track.

Erklärungen zum Biogame von B.A.T.

Die insgesamt 30 verschiedenen B.A.T.-Charaktere bewegen sich selbständig im Spiel. Sie suchen und finden Objekte, stehlen, kämpfen und schließen sich sogar zu Gruppen zusammen.

Dies ermöglicht, Informationen untereinander auszutauschen. Es empfiehlt sich, so viele Figuren wie nur möglich auszufragen. Manche verhalten sich gegenüber dem Spieler sehr freundlich und zuvorkommend, andere sind aggressiv, verfolgen ihn auf Schritt und Tritt, um einen günstigen Augenblick für einen Überfall abzuwarten.

Die Charaktere sind nicht von Natur aus böse. Aggressivität wird durch Aktionen des Spielers gefördert. Wenn er auf alles schießt, was sich ihm in den Weg stellt, werden die Leute ungemütlich.

Tips und Tricks

- Nicht der Figur folgen, die eine Verabredung im Museum vorschlägt.
- Wer dem ersten Raumschiff folgt, begegnet Vrangor automatisch und spart sich somit den Weg durch die unterirdischen Gänge.
- Ein Kraftfeld befindet sich in der Astroport-Bar. Gleich am Anfang so schnell wie möglich mitnehmen.
- Zuviel Essen und Trinken verursacht Magenverstimmungen. Vorsicht, die Killerroboter sind so programmiert, daß sie dem Helden folgen, ihn analysieren und angreifen, wenn er geschwächt ist.
- Bloß keinen Polizisten töten. Seine Kollegen werden alles daran setzen, ihn zu rächen und Sie über den Haufen schießen.
- Nicht zu lange mit den Figuren verhandeln. Mit der Zeit verlieren sie die Lust und brechen die Gespräche ab.

B.O.B.S. Programm

PROGRAMM:	KOMMENTAR:
.Rhythmus (Normal)	Initialisierung
.Übersetzen (Ausserirdischer)	
Wenn (Robot)	
übersetze (Robot)	Übersetzung
.Ende wenn	
.Wenn verfolgt	Regulierung des
Rhythmus (beschleunigt)	Rhythmus
Warnen	Ortung der
.Ende wenn	aggressiven
	Figuren

```
.Wenn (verletzt)
        Rythmus (verlangsamen)
        Warnen
        Warnen
        Warnen
        Angeben („Verletzt!“)
.Ende wenn
.Erneut starten
```

A und B sind notwendig und ausreichend, um nach C zu gelangen.
A und B können in belibiger Reihenfolge erledigt werden.

A und B sind notwendig, um nach C zu gelangen

Die sicherste Lösung

Die unsicherste Lösung

Benutzung

A: Videophone
B: Megafood (Lebensmittel-Automat)
C: Wechselautomat
D: Fast-Bed (Schlafmaschine)
E: Hotelbett
F: Tanzfläche
G: R.I.L (Informationen über Selenia)
H: Bizyy Game (Gedächtnisspiel)
I: Speedtrack (Maschine, um sich in den Korridoren fortbewegen zu können)
J: Drag (Simulator)

Bedingungen für den Zugang:

1. Dem Agenten in D004 begegnet sein.
2. Das Zimmer gemietet haben und den Schlüssel besitzen.
3. Über die Zutrittskarte verfügen.
4. Den Platz bezahlt haben.
5. Die X1FO-Karte besitzen.
6. In Lydias Begleitung sein, einen Termin mit Crisa Kortakis vereinbart haben.
7. Die Tänzerin bezahlt haben.
8. Den Schlüssel, der die Tür zu den unterirdischen Gängen öffnet, besitzen.
9. In Sloanes Begleitung sein.
10. Den Drag gemietet haben.
11. Den korrekten Code eingegeben haben.

BLOODWYCH

Hersteller: Image Works / *Vertrieb:* United Software

Grafik:	71	
Sound:	52	
Motivation:	77	

Handlung

Bloodwych ist das erste Rollenspiel, in dem zwei Spieler gleichzeitig durch düstere Gewölbe streifen. Zu diesem Zweck ist der Bildschirm in der Mitte geteilt. Ziel der wackeren Abenteurer ist es, am Ende der sechs 3D-Gewölbe einen riesigen Drachen zu erlegen. Dafür steht neben geheimer Magie auch ein ganzes Waffenarsenal zur Verfügung.

Wertung

Eine rundum gelungene Sache: Die Grafik sieht zwar etwas blaß aus; dafür wimmelt es in den Gewölben nur so von Details. Über die durchdachte Menüführung kommen auch Einsteiger schnell ins Spiel. Zusätzlich zum kompakten Magie-System sorgt die Zwei-Spieler-Option für Langzeit-Motivation.

Level 1: Der Burgfried (Starting Level)

Gerade zu Beginn verirrt sich der unerfahrene Abenteurer leicht. In solchen Fällen hilft entweder ein Kompaßspruch oder das Zurücklassen entbehrlicher Gegenstände an Orten mit mehreren Ausgängen weiter.

Bei der Suche entdeckt man einen blauen und einen roten Teleporter. Beide führen zu ansonsten unerreichbaren Räumen und werden aktiviert, indem man die Diamanten aus dem Schlangenturm (Level 2/Serpents Tower) einsetzt. Die Geheimkammern sind übrigens bestens zur Lagerung von Gegenständen geeignet, da Sie der Gegenspieler dort nicht bestiehlt.

Um den Level zu verlassen, benötigen Sie den sogenannten Farbenschlüssel, der die Tür mit der Aufschrift „The key of hue is what I'm due" aufschließt. Er liegt zwei Stufen unterhalb der Tür auf der Treppe.

Bevor es allerdings in den ersten der fünf Türme geht, unbedingt die Halle mit der Inschrift „welcome back" sowie die dahinterliegenden Räume inspizieren.

Level 2: Der Schlangenturm (Serpents Tower)

Der Turm besteht aus einer linken und einer rechten Hälfte, die im Zwei-Spieler-Modus am besten getrennt erkundet werden. Erst auf der Spitze des Turms treffen die Mitstreiter wieder zusammen. Hier benötigt jeder von ihnen einen Schlangenschlüssel, um weiterzukommen.

Für Einzelspieler gilt: Oben angekommen, an der linken Tür auf der Treppe den Schlangenschlüssel einsetzen. Dahinter liegt ein Farbenschlüssel zur Tür am Absatz der Treppe. Durch sie gelangen Sie zu einer Grube, die wiederum an den Anfang von Level 2 führt. Jetzt die rechte Seite erkunden.

Sobald beide Türen offenstehen, gelangt man in das Zimmer mit dem Schlangenkristall. Hier ist Vorsicht geboten, denn sobald Sie den Diamanten mitnehmen, erscheint eine Horde gefräßiger Monster. Am besten weicht man den Tierchen so lange nach rechts aus, bis der Abenteurer in einen leeren Raum gelangt, wo er den Kampf ohne größere Probleme hinter sich bringt.

Nach diesem Abenteuer drückt man im Kristallzimmer je nach Spielerzahl einen oder beide Knöpfe. Hinter der nun offenen Tür lauert eine Grube, in der Teile einer Rüstung und Handschuhe lagern. Schnell noch zwei Monster beseitigen, und es geht durch ein Fallgitter und eine Schlangentür in eine lange Höhle. Den Zaubertrank mitnehmen!

Die Tür am Ende des Gangs öffnen und den grauen Schlüssel aus dem Zimmer dahinter nicht vergessen. Über zwei weitere Gruben gelangt man zum Drachen, hinter dem sich der alles entscheidende Knopf verbirgt. Also zuerst das Untier erlegen und dann runter und raus aus dem Labyrinth.

Level 3: Der Mondturm (Moon Tower)

Gleich zu Anfang steht die Party vor zwei schweren Metalltüren. Eine davon läßt sich durch den MAGELOCK-Zauberspruch öffnen.
Kurze Zeit später gelangen die Abenteurer an ein Zimmer mit der Aufschrift „First you rise, then be wise“. Um die Grube vor dem Eingang zu überqueren, ist ein Schwebezauberspruch (englisch: Levitate) unentbehrlich. Hinter dem Abgrund befindet sich in der Mitte des Raums ein Viereck. An beiden Seiten sind Druckkontakte angebracht, deren Betätigung zwei schmale Gänge links und rechts neben der nächsten Grube freimacht.

Vor dem Ausgang zu Level 4 versperrt eine unsichtbare Wand den Weg. Entweder man zaubert die Illusion mit einem Anti-Materie-Spruch beiseite oder entlarvt sie mit Hilfe eines Killers/Assasin als optische Täuschung. Methode Zwei funktioniert natürlich nur, wenn man einen Mörder in seinen Reihen hat.

Level 4: Der Drachenturm (Dragon Tower)

Außer einer versperrten Tür, die für einen fähigen Magier kein Problem darstellt (s. Level 3), sorgt eigentlich nur der letzte Raum für Kopfzerbrechen. In ihm befinden sich zwei rote Schalter am linken bzw. rechten Ende sowie ein grüner Kontakt im Boden. Der gelbe Knopf und die dazugehörige Tür dienen einzig und allein der Verwirrung. Weit wichtiger sind die beiden unsichtbaren Platten im Boden. Bevor man sich an die Lösung des Puzzles macht, müssen beide mit einem Feuerpfad-Spruch (engl. Firepath) ausfindig gemacht werden.

Jetzt vorsichtig zur linken Wand tasten und den roten Knopf drücken. Zurück zum Ausgangspunkt und an der Säule vorbei zum zweiten roten Schalter, nach dessen Betätigung die Säule verschwindet. Auf dem gleichen Weg nochmals nach links und rechts. Auf keinen Fall die unsichtbaren Platten berühren – sie setzen die Schalter auf ihre Ausgangsstellung zurück. Sobald der rechte Knopf ein zweites Mal gedrückt wurde, erscheint der Schlüssel zu einer Nische, in der ein blauer Knopf montiert ist. Zum Abschluß ein letzter Druck auf den linken roten Knopf, und der Schlüssel zum Ausgang erscheint.

Level 5: Der Chaos-Turm (Chaos Tower)

Der Chaos-Turm wird seinem Namen wirklich gerecht: Dort wimmelt es nur so von Schaltern. Keine Panik, sie sind alle in den Karten verzeichnet. Die meisten von ihnen aktivieren oder deaktivieren Kraftfelder (sog. physische Barrieren). Anders verhält es sich mit den zwei Knöpfen in der großen Grube. Beim Hineinspringen muß der linke davon gedrückt werden, da Sie sonst nie mehr aus dem Loch herauskommen. Zum endgültigen Verlassen der Falle beim Aufstieg den rechten Knopf betätigen.

Level 6: Zendics Turm (Zendics Tower)

Hier haust der finstere Magier Zendic, der sich vor den Eindringlingen hinter einem Berg von „Gedankenfelsen" versteckt. Räumt man die Steine mit einem Zauberspruch bzw. einem geistig besonders hochstehenden Kämpfer beiseite, entbrennt ein heftiger Kampf um das „As der Schwerter", die wichtigste Waffe im ganzen Spiel. Sinkt Zendic zu Boden, sollte man seine Chaoshandschuhe nicht vergessen. Nur mit ihnen hat man eine Chance beim Showdown mit der alles beherrschenden Ganzheit.

Dieses Obermonster reagiert vor allem auf körperliche Gewaltanwendung allergisch. Gegen die meisten Zaubersprüche ist es hingegen immun.

Der langwierige Kampf verlangt Geschick und Ausdauer. Als Entschädigung für die Mühen fällt der Ganzheit nach ihrem Ableben der Schlüssel zur Ausgangstür herunter. Die Tafel an der Wand berichtet von einer weiteren Herausforderung. Damit ist die Bloodwych-Data-Disk mit neuen Dungeons gemeint.

Hersteller: Rainbow Arts / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	72
Sound:	82
Motivation:	84

Handlung

Hamburg, April 1912. Rabensberg, ein Hamburger Geschäftsmann beauftragt einen renomierten Anwalt, das Geheimnis einer mysteriösen Mumie zu lüften.

Die Detektivarbeit ist sehr komfortabel gelöst. Statt auf der Tastatur herumzutippen, um den Helden zu bestimmten Handlungen zu bewegen, reicht es, mit den Cursortasten ein Icon anzuwählen, und schon macht der Protagonist, was man will.

Mit einem Auto fährt der Anwalt an jeden Ort der Stadt, wenn man zuvor die richtige Hausnummer des Zielortes eingibt. Außerdem kann er natürlich Gegenstände aufnehmen, sie untersuchen, telefonieren, Verhöre durchführen und Aussagen in einem Notizbuch festhalten. Bei der Mumiensuche werden Sie in andere Verbrechen verwickelt und müssen sogar in einer Actionszene nach Beweisstücken tauchen.

Wertung

Über die Qualität der Grafiken läßt sich streiten. Einerseits sind sie sehr detailreich und passen ausgezeichnet zur damaligen Zeit. Auf der anderen Seite sind sie nur in Schwarzweiß.

Was den Sound angeht, so gebührt den Programmierern ein dickes Lob. Neben einer fetzigen Melodie gibt es zahlreiche digitalisierte Geräusche wie beispielsweise die Tutgeräusche beim Telefonieren.

Das Geheimnis der Mumie – Komplettlösung

Sonntag 14. April 1912

Hotelzimmer, An der Alster 37. Herr Rabensberg hat sich soeben verabschiedet.
FAHREN ZU KIOSK KUNGELMANN LERCHENSTRAßE 29

Zeitung nehmen, Zeitung benutzen. (Hinweis auf Völkerkundeinstitut, Hinweis auf Vortrag Röntgens, Hinweis auf Chemielabor)
FAHREN ZU INSTITUT FÜR VÖLKERKUNDE HOLSTENWALL 101
Zeitung zeigen, Zigarette nehmen, Zigarette untersuchen.

FAHREN ZU PROFESSOR LINQUIST ALTER WALL 87
Alibi Samstagabend, fragen nach Albert Stückrath.

FAHREN ZU HUGO SCHADE STEPHANSPLATZ 36
Alibi Samstagabend, ...

FAHREN ZU FRANZ MÜLLER GILBERTSTRASSE 66
Alibi Samstagabend, ...

FAHREN ZU CARLO SCHMIDT OTZENSTRASSE 52
Alibi Samstagabend, ...

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTER 37
Rabensberg anrufen.

FAHREN ZU RUDOLF RABENSBERG KOHLHÖFEN 84
Zeitung ablegen (Rabensberg gibt Geld).

FAHREN ZU NEUER WALL 107
(Auto wird aufgetankt).
FAHREN ZU ALBERT STÜCKTH LANGENFELDSTRASSE 1
Fragen nach Albert Stückrath, befragen nach Karl Hansen.

FAHREN ZU PROF. KARL HANSEN VALENTINSKAMP 58
Alibi Samstagabend.

FAHREN ZU MORDKOMMISSION KORNTRÄGERGANG 85
(Inspektor verweigert Auskunft).

FAHREN ZU „DIE AUSTER" NEUER WALL 108
(Essen).

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTER 37
3 Stunden schlafen.

FAHREN ZU POLIZEIPRÄSIDENT AM GÄNSEMARKT 60
Befragen nach Ottmar Vanktin.

FAHREN ZU HOTEL An DER ALSTER 37
Bis nach 17 Uhr warten, 15 Stunden schlafen.

Montag, 15. April 1912

Es ist kurz nach acht.
FAHREN ZU DETEKTIV LUCHS HOVERSTRASSE 99
Eintippen: 101 „Institut für Völkerkunde".

FAHREN ZU KIOSK KUNGELMANN LERCHENSTRASSE 29
Zeitung nehmen, Zeitung lesen (Hinweis auf Einbruch).

FAHREN ZU MORDKOMMISSION KORNTRÄGERGANG 85
Kommissar erzählt auf Weisung des Polizeipräsidenten (Hinweis auf Putzfrau).

FAHREN ZU „FABER UND GRUNDIG" WEXSTRASSE 105
Zigarette zeigen (Verkäufer gibt Liste der Kunden mit dieser Marke).

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTER 37
Rabensberg anrufen.

FAHREN ZU RUDOLF RABENSBERG KOHLHÖFEN 84
(Gibt Geld).

FAHREN ZU TANKSTELLE ENGKE NEUER WALL 107
(Auto wird aufgetankt).

FAHREN ZU ANTON SCHIMPKE REEPERBAHN 119
(Verschwindet sofort).

FAHREN ZU GOTTHILF FISCHER KLEINER FONTENAY 11
Zigarette zeigen, einmal warten „10 Minuten".

FAHREN ZU GUDRUN PAULSEN AM GÄNSEMARKT 59
Befragen nach Karl Hansen.

FAHREN ZU „DIE AUSTER" NEUER WALL 108
(Hier wird gegessen).

FAHREN ZU LIESELOTTE CARSTENS MÖNCKEBERGSTRASSE 112
Alibi Samstagabend, Alibi Sonntagvormittag, Zeitung ablegen, Zigarette ablegen, Spezialwerkzeug nehmen, Spezialwerkzeug untersuchen.

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTER 37
3 Stunden schlafen.

FAHREN ZU EISENWAREN TIMMLER NEUER STEINWEG 120
Spezialwerkzeug zeigen.

FAHREN ZU JOSEPH KARBER GROSSE FREIHEIT 97
Befragen nach Joseph Karber.

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTER 37
Telefonieren mit Chemielabor „21340", telefonieren mit Gefängnis „23322".

FAHREN ZU RUDOLF RABENSBERG KOHLHÖFEN 84
(Rabensberg gibt Geld).

FAHREN ZU TANKSTELLE ENGKE NEUER WALL 107
(Auto wird aufgetankt).

FAHREN ZU INSTITUT FÜR VÖLKERKUNDE HOLSTENWALL 101
Mumie nehmen, Mumie untersuchen.

FAHREN ZU STADTBIBLIOTHEK ROSENSTRASSE 90
(Hier können Bücher eingesehen werden.
Sinnvoll sind die Nummern 6,8,10,16.)

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTER 37
3 Stunden schlafen.

FAHREN ZU LISA PHILLIPS SEILERSTRASSE 118
Befragen nach Karl Hansen, Foto nehmen, Foto untersuchen „Alibi für Hansen".

FAHREN ZU STADTHALLE JUNGIUSSTRASSE 16
Mumie zeigen. (Achtung! Aussage Röntgens notieren!!!)

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTER 37
11 Stunden schlafen, Foto ablegen.

Dienstag, 16. April 1912

FAHREN ZU DETEKTIV LUCHS HOVERSTRASSE 99
(Observationsbericht des Detektivs anschauen).

FAHREN ZU KIOSK KUNGELMANN LERCHENSTRASSE 29
Zeitung nehmen, Zeitung lesen (Hinweis auf Einlaufen der Prinz Albert).

FAHREN ZU ARCHIV MÖNCKEBERGSTRASSE 110
Datum: 12.06.1884 „ergibt sich aus Vorgeschichte".

FAHREN ZU STADTGEFÄNGNIS HOLSTEN-GLACIS 43
Spezialwerkzeug zeigen.

FAHREN ZU TANKSTELLE ENGKE NEUER WALL 107
(Auto wird betankt).

FAHREN ZU RUDOLF RABENSBERG KOHLHÖFEN 84
Zeitung ablegen, Mumie ablegen.

FAHREN ZU „ZUM GOLDENEN ENGEL" HAMBURGER BERG 117
(Essen).

FAHREN ZU HEINZ LÜTTGENS LIPPMANNSTRASSE 3
Befragen nach Heinz Lüttgens.

FAHREN ZU DIETER BARTELS KLEINE FREIHEIT 96
Spezialwerkzeug zeigen.

FAHREN ZU HOTEL An DER ALSTER 37
Telefonieren mit Rabensberg.

FAHREN ZU PETER FEDDERSEN HERRENWEIDE 149
Alibi Samstagabend, nimm Handschuh, zeige Spezialwerkzeug.

FAHREN ZU GERICHTSMEDIZIN JUNGIUSSTRASSE 25
Befragen nach Albert Stückrath.

FAHREN ZU TANKSTELLE ENGKE NEUER WALL 107
Tanken.

FAHREN ZU RUDOLF RABENSBERG KOHLHÖFEN 84
10 Minuten warten.

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTER 37
Eine Stunde schlafen.

FAHREN ZU HAFENAPOTHEKE BURCHARDSTRASSE 74
Blutlaugensalz nehmen.

FAHREN ZU CHEMIELABOR HOLSTENWALL 44
(1 Pipette Blutlaugensalz in Becherglas „Anleitung in Bibliothek", Handschuh dazugeben, ACHTUNG! Diesen Text notieren!, F1 drücken), Handschuh ablegen.

FAHREN ZU „ZUM ANKER" BARNHARDSTRASSE 152
Befragen nach Dieter Bartels.

FAHREN ZU HAFENKAI WEST LANDUNGSBRÜCKEN 183
Befragen nach Edelbert Gravelius
'Leiter der Expedition von 1884, siehe Vorgeschichte'.

FAHREN ZU „ELBE" DEICHSTRASSE 175
Alibi Samstag abend, dreimal warten.

FAHREN ZU HELMUT GROSCH TALSTRASSE 98
Samstagabend, Brief nehmen „Postkarte geht nicht", Brief untersuchen.

FAHREN ZU HAGEN RULAND SEILERSTRASSE 134
Alibi Samstagabend, Hemd nehmen, Hemd untersuchen.

FAHREN ZU GERHARD KUBLITZKA REEPERBAHN 132
Alibi Samstagabend.

FAHREN ZU „ZUM GOLDENEN ENGEL“ HAMBURGER BERG 117
(Essen).

FAHREN ZU TANKSTELLE ENGKE NEUER WALL 107
(Tanken).

FAHREN ZU WILHELM MARTENSEN AM BRUNNENHOF 53
Verliere Brief von Grosch, nimm Schlüssel (Hausmeister Groschs, Schlüssel für Türe).

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTER 37
Spezialwerkzeug ablegen, Hemd ablegen, Blutaugensalz ablegen, 10 Minuten warten, 2 Stunden schlafen.

FAHREN ZU STAATSOPER BÜSCHSTRASSE 48
(Konzert lauschen, Gespräch ist mitzuhören).

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTER 37
11 Stunden schlafen.

Mittwoch, 17. April 1912

FAHREN ZU DETEKTIV LUCHS HOVERSTRASSE 99
Ort Nr. 134.

FAHREN ZU KIOSK KUNGELMANN LERCHENSTRASSE 29
Zeitung nehmen, Zeitung lesen (Hinweis auf Leichenfund).

FAHREN ZU GERICHTSMEDIZIN JUNGIUSSTRASSE 25
Alibi Dienstagabend, nimm Marke, Untersuche Marke (Wabeck erzählt von Totem).

FAHREN ZU ARCHIV MÖNKEBERGSTRASSE 110
Datum: 10.04.1885 „von Mommsens Aussage“.

FAHREN ZU RUDOLF RABENSBERG KOHLHÖFEN 84
(Geld).

FAHREN ZU TANKSTELLE ENGKE NEUER WALL 107
(Tanken).

FAHREN ZU ZAHNARZT DR.WEBER DAMMTORWALL 46
Marke von unbekantem Toten zeigen „Es folgt eine Liste von Namen und Zahnschemata. Wenn das Zahnschema des Toten mit dem aufgelisteten übereinstimmt, ist dieser identifiziert."
„Friedrich Rentrop"

FAHREN ZU TAUCHCLUB JUNGFERNSTIEG 49
(Actionteil), Gegenstand aufnehmen, anschließend Schlüssel nehmen.

FAHREN ZU PAUL SEIBEL MICHAELISSTIEG 156
Postkarte nehmen, Postkarte untersuchen, Postkarte ablegen (Der Geheimtext läßt sich entschlüsseln, indem man zunächst immer von links nach rechts die Buchstaben unter den Vögeln und dann die Buchstaben unter den Palmen liest. Der Geheimtext ergibt: "Die Steine jetzt wegwerfen E.G")

FAHREN ZU JOHANNES HERR PASTORENSTRASSE 157
Befragen nach Edmund Rosenberg.

FAHREN ZU OTTO WEYEL BALLIN-CHAUSSEE 63
Befragen nach Otto Weyel.

FAHREN ZU EDMUND ROSENBERG TESDORPFSTRASSE 10
Befragen nach Ferdinand Wilhelmsen, „Gibt Telefonnummer Wilhelmsen 51395".

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTER 37
Hemd nehmen, Blutlaugensalz nehmen, Notizbuch ablegen, Rabensberg anrufen, Wilhelmsen anrufen – befragen nach Friedrich Rentrop.

FAHREN ZU HELMUT GROSCH TALSTRASSE 98
Schlüssel benutzen, Schlüssel ablegen, Postkarte nehmen, Postkarte untersuchen, Postkarte ablegen, „Gleiches Verfahren wie bei Postkarte" Seibel. Lösung: „Heute nacht den Häuptling leeren! E.G."

FAHREN ZU TAUCHVEREIN JUNGFERNSTIEG 49
(Actionteil), Gegenstand aufnehmen, anschließend nehmen, Blutlaugensalz nehmen, Brief aus Alster untersuchen.

FAHREN ZU RUDOLF RABENSBERG KOHLHÖFEN 84
(Geld).

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTER 37
Brief aus Alster ablegen, Spezialwerkzeug nehmen.

FAHREN ZU TANKSTELLE ENGKE NEUER WALL 107
(Auto wird betankt).

FAHREN ZU „DIE AUSTER“ NEUER WALL 108
(Hier wird gegessen).

FAHREN ZU FRIEDRICH RENTROP OST-WEST-STRASSE 141
Befragen nach Friedrich Rentrop, zweimal warten.

FAHREN ZU ALSTERAPOTHEKE KAISER-WILHELM-STRASSE 69
Fehling-Lösung nehmen.

FAHREN ZU JUWELIER HOFFMANN JOHANNESWALL 130
Alibi Samstagabend, Spezialwerkzeug ablegen.

FAHREN ZU HAFENAPOTHEKE BURCHARDSTRASSE 74
Indikator nehmen.

FAHREN ZU CHEMIELABOR HOLSTENWALL 44
(Versuch „Blutuntersuchung“ bei Hemd durchführen, wie in Bibliothek beschrieben: 1 Pipette, Fehling-Lösung in Becherglas, 1 Pipette Indikator dazugeben, solange Blutlaugensalz dazugeben, bis Farbveränderung eintritt, etwa 30 Sekunden erhitzen, Hemd dazugeben, ACHTUNG! Text notieren und Labor verlassen Hemd ablegen, Blutlaugensalz ablegen, Fehling-Lösung ablegen.)

FAHREN ZU ANNA DIERKES PAULINENSTRASSE 54
Befragen nach Richard Hoffmann.

FAHREN ZU JULIANE ZOBURG RABOISENSTRASSE 76
Befragen nach Richard Hoffmann.

FAHREN ZU MARTHA STRELZKI BERNSTOFF-STRASSE 28
Befragen nach Edelbert Gravelius.

FAHREN ZU „IRMA LA DOUCE“ KASTANIENALLEE 135
Befragen nach Paul Seibel.

FAHREN ZU RUDOLF RABENSBERG KOHLHÖFEN 84
(Geld).

FAHREN ZU TANKSTELLE ENGKE NEUER WALL 107
(Tanken).

FAHREN ZU BABETTE LIEBENAU LIPPMANNSTRASSE 14
Befragen nach Edelbert Gravelius (Nachbarin).

FAHREN ZU CAROLA LOHBERT BRANDTSENDE 64
Befragen nach Paul Seibel, befragen nach Helmut Grosch.

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTER 37
15 Stunden schlafen.

Donnerstag, 17. April 1912

FAHREN ZU KIOSK KUNGELMANN LERCHENSTRASSE 29
Zeitung nehmen, Zeitung lesen (Paul Seibel ermordet).

FAHREN ZU GERICHTSMEDIZIN JUNGIUSSTRASSE 25
Befragen nach Paul Seibel „negativ“, Zeitung ablegen.

FAHREN ZU EDELBERT GRAVELIUS LIPPMANNSTRASSE 21
Glas nehmen, Glas untersuchen.

FAHREN ZU POSTAMT NEANDERSTRASSE 83
Brief von Wilhemsen nehmen, Brief untersuchen.

FAHREN ZU RUDOLF RABENSBERG KOHLHÖFEN 84
(Geld).

FAHREN ZU „ZUM GOLDENEN ENGEL“ HAMBURGER BERG 117
(Essen).

FAHREN ZU TANKSTELLE ENGKE NEUER WALL 107
(Tanken).

FAHREN ZU LASTERAPOTHEKE KAISER-WILHELMSTRASSE 69
Kaliumchromat nehmen.

FAHREN ZU CHEMIELABOR HOLSTENWALL 44
(Versuch „Bleiverbindungen“ durchführen wie in der Bibliothek beschrieben: 1 Pipette Kaliumchromat in Becherglas geben, dann das Glas dazugeben, etwa 30 Sekunden erhitzen, 1 Pipette Indikator dazugeben, ACHTUNG! Text notieren und Labor verlassen.

FAHREN ZU HAGEN RULAND SEILERSTRASSE 134
Glas ablegen, Indikator ablegen, Kaliumchromat ablegen, Alibi Samstagabend befragen, Eintrittskarte nehmen, Eintrittskarte untersuchen.

FAHREN ZU VARIETE „RAMIOFF“ HOLSTENSTRASSE 115
Befragen nach Hagen Ruland, Eintrittskarte ablegen.

FAHREN ZU BRUNO LEHR STEPHANSPLATZ 35
Befragen nach Peter Willig.

FAHREN ZU HOTEL AN DER ALSTXER 37
Foto nehmen, Brief aus Alster nehmen, einmal warten.

FAHREN ZU „DEUTSCHER KRUG“ MARSEILLER STRASSE 17
Befragen nach Peter Willig.

FAHREN ZU RUDOLF RABENSBERG KOHLHÖFEN 84
(„j“ eintippen).

Frage: Antwort/Beleg

1. TEXT ZEIGEN: Aussage Röntgen untersucht Mumie.
2. GEGENSTAND: Foto von Lisa Phillips, das Hansen Alibi gibt.
3. NAME EINGEBEN: Grosch, Helmut.
4. NAME EINGEBEN: Ruland, Hagen.
5. TEXT ZEIGEN: Aussage Wilhelms bei Untersuchung des Hemdes auf Blutspuren, das bei Ruland gefunden wurde.
6. NAME EINGEBEN: Feddersen, Peter.
7. TEXT ZEIGEN: Aussage Wilhelms bei Untersuchung des Handschuhs auf Rostspuren.
8. NAME EINGEBEN: Gravelius, Edelbert.
9. NAME EINGEBEN: Rentrop, Friedrich.
10. NAME EINGEBEN: Rentrop, Friedrich.
11. NAME EINGEBEN: Ruland, Hagen.
12. GEGENSTAND: Erpresserbrief Rentrops aus Alster.
13. GEGENSTAND: Brief Wilhelmsens mit Mitschrift.
14. NAME EINGEBEN: Gravelius, Edelbert.
15. TEXT ZEIGEN: Aussage Wilhelms.Bei Untersuchung des bei Gravelius gefundenen. Glases.
16. NAME EINGEBEN: Hoffman, Richard.

Damit ist das Rätsel um die Mumie gelöst, und man macht sich auf zu Gravelius, der seine ausweglose Lage erkennt und das Geständnis ablegt.

CRIME TIME

Hersteller: Starbyte / *Vertrieb:* Bomico

Grafik:	57	
Sound :	46	
Motivation:	68	

Handlung

Rainer liegt total besoffen in einem Hotelzimmer. Sein Schädel brummt, und er kann sich an nichts mehr erinnern. So beginnt Starbytes Kriminaladventure „Crime Time". Die Eingaben erfolgen, indem man ein Verb und ein Substantiv aus einer Liste heraussucht.

Wertung

Grafisch ist „Crime Time" nicht gerade ein Meisterwerk. Es gibt viel zu viele einfarbige Flächen. Dafür ist die Handlung ganz witzig aufbereitet, zum Beispiel sieht man das Geschehen in einer Schräglage, schließlich ist der Held total betrunken.

Komplette Lösungshilfen für Crime Time

Rainer flieht vor einem Schneesturm in ein nahegelegenes, kleines Hotel. Dort betrinkt er sich und wird unfreiwillig in einen Agenten-Mord verwickelt. Rainer gerät in dringenden Tatverdacht, den Spion umgelegt zu haben und muß vor der Polizei seine Unschuld beweisen. Dazu bleibt ihm nichts weiter übrig, als den wahren Mörder zu entlarven.

Das Abenteuer beginnt im eigenen Hotelzimmer (Raum 24). Was hat der Held bei sich? Einen Zehnmarkschein und den Zimmerschlüssel. Zunächst in die Dusche gehen, wo man ein seltsames Stück Papier findet, das an den Schuhen kleben bleibt. Dabei handelt es sich übrigens um die codierte Formel, die mit unsichtbarer Tinte geschrieben wurde. Die Schrift läßt sich später mit dem Feuerzeug sichtbar machen.

Als nächstes warten, bis das Paar auf Toilette bzw. unter die Dusche geht. Dann den Rucksack, den Kopfhörer, den Rekorder und die Kassette mitnehmen. Daraufhin zum Zimmer des Arztes laufen und die Schere schnappen. Nun mit dem Russen Schach spielen und die Munition entwenden. Daraufhin im Zimmer

des Pärchens den Rekorder unter dem Bett deponieren. Vorher das Gerät auf Aufnahme schalten. Nach unten in die Küche laufen und eine Flasche Wein kaufen, die Münze in die Jukebox stecken, die Küchentür schließen und im Zimmer des Kochs den Schlüssel zur Abstellkammer stibitzen. Den Fernseher einschalten. Zur Abstellkammer laufen. Dort Taschenlampe und Werkzeug holen. Mit dem Werkzeug die untere Dusche sabotieren und zur Rezeption gehen. Das Gästebuch lesen, dann zur unteren Dusche gehen, wo man den Dietrich findet. Daraufhin zu Raum 16 laufen, das Telefon untersuchen und die obere Dusche sabotieren.

Aus dem Zimmer des Pärchens den Rekorder sowie die Bettwäsche holen. In Raum 29 den Walkman aus dem Nachttisch herausnehmen. Nun wieder zur Rezeption und ins Zimmer des Hoteliers gehen. Dort findet man eine Uhr unterm Bett sowie die Kombination für das Zahlenschloß vor dem Raum mit der Leiche. Die Kassette in den Walkman stecken und einschalten, dann Raum 16 anrufen. Jetzt öffnet man die Falltür bei der Rezeption und geht in den Keller. Das Antennenkabel zerschneiden und wieder in Raum 1 gehen, wo man sich seinen Walkman holt. Dann zur Rezeption. Dort dem Hotelier die Uhr geben, dann zum Speisesaal. Hier dem Vertreter den Wein geben, und man bekommt den Bausatz. Nun zur Leiche und die Pistole und das Feuerzeug mitnehmen. Dann aus dem Raum 26 den Schaltplan holen und vom Kumpel die Wanze zusammenbauen lassen. Dieser kann auch gleich mit Hilfe des Feuerzeugs die Formel sichtbar machen. Nun den Sender im Telefon des Agenten einbauen und das Gespräch mit Hilfe des im Rekorder eingebauten Empfängers aufnehmen. Dabei auch die Kopfhörer aufsetzen, sonst wird man erwischt. Nun noch die Pistole laden und die Agenten festnehmen (in Raum 23 gehen).

Schritt-für-Schritt-Lösung

Raum 27: Aktiviere Dusche (10 P.)
Raum 24: Öffne Rucksack oder Untersuche Rucksack (5 P.)
Raum 18: Nimm Schere (5 P.)
Raum 28: Befrage Russe, Benutze Schach mit Russe oder zeige (5 P.)
Raum 23: Benutze Kassette mit Rekorder, schalte Rekorder ein (5 P.), benutze Rekorder mit Bett (15 P.), zeige Schachmagazin Russe (5 P)
Raum 12: Zeige Koch Zehnmarkschein (5 P.) oder Schalte ein, schließe die Küchentür, öffne Tür vom Kochzimmer
Raum 3: Nimm Schlüssel (5 P.), Schalte ein Fernseher (10 P.)
Raum 6: Benutze Schlüssel mit Tür im Westen
Raum 14: Nimm Werkzeug (5 P.), Nimm Taschenlampe (5 P.)
Raum 9: Benutze Werkzeug mit Dusche (10 P.)

Raum 5: Untersuche Gästebuch (5 P.)
Raum 9: Nimm Dietrich (5 P.)
Raum 16: Untersuche Telefon (5 P.)
Raum 27: Benutze Werkzeug mit Dusche (15 P.)
Raum 23: Untersuche Bett, Nimm Rekorder, Nimm Bettwäsche (5 P.)
Raum 29: Öffne Nachttisch oder untersuche (5 P.)
Raum 1: Untersuche Bett, Nimm Uhr (5 P.), Benutze Kassette mit Walkman (10 P.)
Schalte ein Walkman, Benutze Telefon mit Walkman (20 P.), untersuche Nachttisch (5 P.)
Raum 5: Benutze Schere mit Bettwäsche (15 P.), Nimm Teppich (10 P.), öffne Falltür, Benutze Falltür mit Seil
Raum 13: Nimm Antennenkabel (10 P.)
Raum 1: Nimm Walkman
Raun 10: Zeige Wein Vertreter (10 P.)
Raum 21: Benutze Tür mit Kombination
Raum 20: Untersuche Leiche (15 P.), Nimm Pistole (10 P.)
Raum 26: Nimm Schaltplan (5 P.)
Raum 24: Benutze Bausatz mit Schaltplan (5 P.)
Benutze Feuerzeug mit Papier (10 P.)
Raum 23: Benutze Feuerzeug mit Telefon (5 P.),
Benutze Empfänger mit Rekorder,
Benutze Kassette mit Rekorder,
Benutze Kopfhörer mit Rekorder,
Benutze Sender mit Telefon (15 P.)
Schalte ein Rekorder
Raum 22: Benutze Pistole mit Munition (5 P.), Osten

Folgende Personen verlassen ihr Zimmer für einige Zeit.

1. Rezeptionist:
   Siehe Dusche.
2. Vertreter:
   Antennenkabel zerschneiden, kommt zurück, wenn man im Zimmer war und ihn vorher besoffen gemacht hat.
3. Russe:
   Geht nach dem verlorenen Schachspiel aufs Klo, bis man das Zimmer wieder verläßt.

4. Agentenpaar:
   Verläßt Zimmer zum ersten Mal, wenn man die Formel gefunden hat. Sie sind dann in der Dusche und auf der Toilette. Sie kehren in ihr Zimmer zurück, sobald man nach unten geht. Sie verlassen das Zimmer zum zweiten Mal, wenn man das Gästebuch gelesen hat. Sie sind dann im Speisesaal. Sie kommen zurück, wenn man die Wanze installiert hat.
5. Skifreak:
   Nie.
6. Arztehepaar:
   Sind von Anfang an im Speisesaal, bis man in ihrem Zimmer war.

ELVIRA – MISTRESS OF THE DARK

Hersteller: Horrorsoft/Accolade / *Vertrieb:* United Software

Grafik:	91
Sound :	86
Motivation:	88

Handlung

In diesem üppigen Grafik-Adventure greift der Held Amerikas Horror-Queen Elvira unter die Arme. Ihre Uroma Emelda plant, nach hundertjährigem Schlaf aus dem Totenreich zurückzukehren. Um die Auferstehung der Hexe zu verhindern, begibt man sich, ausgestattet mit Maus und guten Nerven, auf die Suche nach sechs Schlüsseln. Bei der Erkundung von Elviras Schloß kommt auch die Action nicht zu kurz: Immer wieder stellen sich Ritter, Zombies und anderes Gesindel in den Weg. Für bestandene Kämpfe bekommt man Erfahrungspunkte gutgeschrieben.

Wertung

Elvira spart nicht mit farbenprächtiger Grafik, an der vor allem Freunde derben Horrors ihre satanische Freude haben dürften. Das Adventure selbst bietet eine ausgewogene Mischung cleverer Rätsel und ist freundlicherweise komplett in Deutsch gehalten. Elvira ist ein Adventure mit einigen geschmacklosen Horrorszenen. Wer das Game durchspielen möchte, sollte darauf achten, daß kleine Geschwister nicht dabei zuschauen.

Allgemeine Hinweise

- Unerfahrene Abenteurer segnen zu Beginn schnell das Zeitliche. Es liegt deswegen nahe, vor jedem Duell sicherheitshalber abzuspeichern. Gleiches gilt für die Katakomben und den kurzen Unterwasseraufenthalt.
- Jede neue Waffe, die man findet, sofort durch „Use“ anwenden.
- Auf dem Weg durch Elviras Burg finden Sie allerhand Gegenstände. Um die Übersicht zu bewahren, verstauen Sie die unwichtigen davon am besten in der Umhängetasche. Die Küche eignet sich übrigens hervorragend zur Lagerung der Objekte. Sie liegt zentral, und Diebe halten sich von ihr fern.

Komplette Lösungshilfe für Elvira

Elviras Burg liegt Ihnen zu Füßen. Zwei Schritte nach vorne und das Abenteuer beginnt. Gleich zu Anfang landet man unweigerlich im Kerker. Kurze Zeit später erscheint die vollbusige Horror-Queen und bittet inbrünstig um Hilfe. Es gilt, sechs magische Schlüssel aufzuspüren, mit deren Hilfe die Lady ihrer Uroma Emelda einen Strich durch ihre finsteren Pläne machen will.

Wieder auf freiem Fuß, findet sich der Held unversehens im Schloßhof wieder. Ein paar Mausklicks, und er ist am Eingang zu Elviras luxuriöser Herberge. Nach rechts drehen, und schon stehen Sie vor der Wohnzimmertür. Drinnen liegen einige Holzscheite, von denen man sich einen praktischen Pfahl schnappt. Auch die Pflanze mitnehmen. Auf der anderen Seite des Gangs verstaubt in der Bibliothek oben links ein uraltes Zauberbuch, das Sie ebenfalls einstecken. In der Bar kann man sich gemeinerweise nicht betrinken, findet aber immerhin ein Bündel Kräuter.

Das erste Zimmer rechts in der Eingangshalle beherbergt die Waffenkammer. Sobald der wachhabende Ritter nach heftigem Schlagabtausch zu Boden sinkt, holt man sich den Schild, das lange Schwert (beides umgehend benutzen) und die Armbrust. Passende Bolzen, zwei Stück an der Zahl, liegen im Obergeschoß in den Schubladen der Nachttische. Bei der Erkundung der ersten Etage fällt Ihnen auch eine Bibel in die Hände. Aber Vorsicht! Der schlafenden Vampirin sollte man besser nicht zu nahe treten.

Im Parterre wartet derweil die Auftraggeberin in der Küche auf einen kurzen Zwischenbericht. Rechts neben ihr steht ein Glas mit Honig, das man ihr zusammen mit den Kräutern in die Hände drückt. Als Dank mixt die Hausherrin einen Zauberhonig daraus zusammen.

Über den Hof wandert man jetzt durch den Nebenausgang hinaus in den Gemüsegarten, wo allerlei Gewächse wuchern, die eingepackt und später zu einem magischen Trank zusammengebraut werden. Es lohnt sich, die Bäume und Sträucher mehrmals abzusuchen, um an alle Zutaten zu kommen.

Im Gartenhäuschen bietet sich dem Spieler ein Bild des Grauens: Der Gärtner liegt mit aufgeschlitzter Kehle tot auf dem Boden, um ihn herum krabbeln bereits die ersten Maden. Unerschrocken steckt man die Krabbler, genau wie das Kreuz und den Hammer, ein. Größere Beachtung verdient die Keksdose auf dem Tisch. In ihr liegt neben schmackhaftem Gebäck ein kleiner Schlüssel. Beides wandert ins eigene Inventar, ebenso wie Sieb, Samen und Zwiebeln.

Mit dem Schlüssel öffnet man die kleine Tür gleich links hinter dem Ausgang. Die beiden Mönche wollen nicht ihre kostbaren Gewächse herausrücken. Deshalb müssen sie sterben. Vor den Gemüsebeeten wendet man die magische Formel des Honigs an und bedient sich bei allen Kräutern.

Wieder im Schloßhof wartet die Schmiede auf einen Besuch. In der Truhe liegt ein Silberschlüssel – ins Feuer damit! Gleichzeitig halten Sie einen der Bolzen in die Flammen. Sakrale Weihen erfährt die Prozedur aber nur, wenn zuerst das Kreuz in die Schale gelegt wurde.

Gleich um die Ecke lauert ein Werwolf in der rechten Hälfte der Scheune. Dank Armbrust und Spezialgeschoß segnet er schnell das Zeitliche. Das Roßhaar hinter ihm und eine Handvoll Heu bloß nicht vergessen.

Für die Blutsaugerin aus dem Haupthaus schlägt jetzt ebenfalls die letzte Stunde. Im Obergeschoß schleicht sich der Held mit Hammer und Pflock an ihr Bett und pfählt die Vampirin. In ihrem Nachtkästchen liegt ein zusätzlicher Bolzen – mitnehmen!

Wie jede richtige Burg hat diese natürlich auch ein zünftiges Verlies zu bieten. Bei Elvira erreicht es der Spieler ohne große Laufereien durchs Hauptgebäude. Da unten schmachten einige Kleintiere in Zellen vor sich hin, die Sie barmherzig aus der Gefangenschaft befreien. Am Ende seiner Erkundungen entdeckt der Held die Folterkammer. Neben einem Salzstreuer liegt dort unter einer Bodenplatte ein angemodertes Skelett. Der leblose Knochenhaufen hält einen goldenen Schlüssel in Händen. Als Dank für dieses Geschenk bettet man das Knochengerippe in den Katakomben zur letzten Ruhe. Der passende Sarg steht schon bereit. Übrigens: Durch diese zeitaufwendige Aktion kommt man nebenbei in den Besitz der Zange.

Um nicht zuviel auf einmal mit sich herumtragen zu müssen, begibt man sich hinauf in die Küche. Wenn einem die alte Frau das Messer in die Rippen rammen möchte, bewirft man sie schnell mit dem Salz.

Nach diesem Schockerlebnis empfiehlt sich ein erneuter Abstecher zum Kräutergarten. Von der Zielscheibe rechts neben dem Eingang holt man sich die

Dartpfeile. Ungeschickte Zeitgenossen haben hier Gelegenheit, ihre Wurfkünste zu perfektionieren.

Ein paar Schritte weiter vollführt der Falkner gerade Kunststückchen mit einem besonders aggressiven Vogel. Kein Grund zur Panik, schließlich haben Sie ja noch die Armbrust samt Munition im Gepäck. Für den erlegten Vogel gibt es Schlüssel, Feder und Pfeil. Links beim Haupteingang steht immer noch der Schlüsselmeister vom Anfang. Jetzt haben Sie genug Kampferfahrung, um ihn zu besiegen.

Hinter dem Zettel an der Pinwand befindet sich übrigens der nächste Schlüssel.

Beim anschließenden Besuch in der Küche holt sich der Held ein Stück Kohle aus dem Herd, das er aus Sicherheitsgründen mit der Zange anfaßt. Den Anzünder in den Händen, steigt er hinauf auf den Turm im Westen und entfacht die Lunte am Kanonenrohr. Wichtig! Ohne diese Prozedur bleibt einem der Zugang zum gegenüberliegenden Turm mit Emeldas Schatzkästchen versperrt. Zuvor irrt man noch ein wenig durch das Labyrinth, wo haufenweise Gnome und Ritter warten. Um nicht vor Erschöpfung in die Knie zu gehen, legt man vorher alle Gegenstände des Inventars (nicht die Waffen und den Schild!) am Eingang ab. Bei der Erforschung der Umgebung stößt man im Gebüsch auf einen Ring. Am romantischen Teich sprießen seltene Gewächse. Genau das richtige für Alchimisten!

In der Kirche der Burg tritt man vor bis zum Altar und setzt den Ring in das Kreuz ein. Im Geheimgang dahinter liegt eine Krone. Kurze Zeit nachdem man

aus der Bibel vorgelesen hat, öffnet sich die Wand. Die schicke Statue wird gekrönt und läßt prompt ihr wertvolles Schwert fallen.

Von seinem ersten Ausflug in die Katakomben ist dem Abenteurer das gefährliche Steinmonster bereits vertraut. Frohgemut streckt er es mit der neuen Ausrüstung nieder, holt den Stein und den Schlüssel aus dem Sarg.

Vom Süd-Turm führt ein Brunnen hinab in den Burggraben. Der goldene Schlüssel öffnet zunächst das Gitter. Unter Wasser nicht trödeln, sonst wird die Luft knapp. Am Ende des Weges verrostet eine Rüstung im Burggraben, das dazugehörige Schwert birgt immerhin einen Schlüssel im Griff.

Jetzt fehlen nur noch zwei Schlüssel. Der vorletzte hängt in der Scheune, ganz hinten rechts an der Wand. Der letzte Teil des Puzzles steckt in der Küche links hinter dem Speisenaufzug. Bei Problemen auf der Suche weiß Elvira mit einem Zauberspruch Rat. Auf diese Weise erlangen auch die zahlreichen Kräuter endlich Bedeutung.

Emeldas letzte Stunde hat geschlagen. Im Ost-Turm wandern die Schlüssel einer nach dem anderen in die Schlösser der Truhe, die anschließend ihren Inhalt preisgibt: Dolch und Zauberspruchrolle. Damit marschieren Sie zum Showdown in die Katakomben.

Der Stein paßt haargenau in das Loch im Boden. Emelda erscheint. Bevor sie ihre satanischen Kräfte spielen läßt, rammt man das Super-Schwert in den Altar und verliest den Inhalt der Schriftrolle.

Diese Prozedur schwächt die Schurkin derart, daß es kein Problem mehr darstellt, sie mit dem Dolch zu erlegen. Zur Belohnung bedankt sich Elvira – der Spuk ist vorbei. Angenehme Alpträume!

ELVIRA´S BURG

1. Startpunkt
2. Waffenkammer
3. Captain´s Zimmer
4. Brunnen
5. zum ersten Stock
6. zum Keller
7. Stall
8. Schmiede
9. Burggraben
10. Zwinger
11. Ausgang
12. Armbrust
13. Bibel
14. Halle
15. Kirche
16. Geheimgang
17. Küche
18. Bar
19. Waffen
20. Bibliothek
21. Eingang

ERSTER STOCK

ZWEITER STOCK

IRRGARTEN

◄ Teich
► Start

KATAKOMBEN

Weg zu Emelda
Eingang
Schlüssel

1
2

VERLIES

1. Folterkammer
2. Kellereingang

IRON LORD

Hersteller: Ubi Soft / Vertrieb: Rushware

Grafik:	74
Sound :	69
Motivation:	79

Handlung

Iron Lord spielt im Mittelalter, in einem kleinen Land, das ein weiser und gerechter König regiert. Eigentlich herrscht dort Friede, Freude, Eierkuchen, bis der böse Bruder des Staatsoberhaupts unter die schwarzen Magier geht und den Regenten umbringt, um selbst den Thron zu besteigen. Als junger Prinz haben Sie die Aufgabe, den gemeingefährlichen Onkel an seiner Schreckensherrschaft zu hindern. Dazu müssen Sie zunächst das Vertrauen der Bevölkerung gewinnen und kampfestaugliche Soldaten um sich scharen, damit Sie im finalen Kampf den bösen Onkel und seine Schergen besiegen.

Zentraler Bildschirm ist eine Karte, die sämtliche Dörfer und Orte des Landes anzeigt. Mit Hilfe des Joysticks steuert man hier sein Pferd zum gewünschten Ziel. Daraufhin wechselt die Szenarie und der Computer zeigt einen Übersichtsplan vom Dorf. Nun kann man noch einzelne Gebäude betreten und Gegenstände mitnehmen. Zwischendurch gibt es kleine Zwischensequenzen, wie zum Beispiel Bogenschießen, Armdrücken oder ein Würfelspiel.

Wertung

Grafik und Sound verzücken Auge und Ohr, auch spielerisch gefällt Iron Lord. Bis zum Endkampf mit dem bösen Onkel vergehen einige spannende Stunden.

Iron Lord-Komplettlösung

Bevor sich der edle Ritter ins Abenteuer stürzt, begibt er sich zum Bogenschießplatz in Chateney-Malabry. Dort läßt er die Pfeile so lange auf die Zielscheiben zischen, bis er als strahlender Sieger einen Pokal überreicht bekommt. Mit der wertvollen Siegprämie im Säckel geht's weiter zum Alchimisten und daraufhin zum Wirt in Koronado. Beim Händler erhalten Sie den Auftrag, eine verschwundene Perlenkette zu finden. Bevor es weitergeht, noch schnell das Buch und die beiden Würfel kaufen. Dann zum Müller reiten. Der Gute beklagt sich über den Dorfwirt, der noch immer nicht die letzte Mehllieferung bezahlt hat. Prompt gibt er Ihnen den Auftrag, die Schulden einzutreiben. Noch schnell das magische Medaillon vom Müller kaufen. Dieses

Schmuckstück bringt nämlich beim Kämpfen Glück. Vom Müller aus reitet der wackere Held zur Abtei. Der Mönch hätte gerne einen Heiltrank für seine Krieger, den es übrigens beim Alchimisten gibt. Auf nach Torantek, dem Dorf der Meuchelmörder und Strauchdiebe. Schnurstracks in die Kneipe an den Würfeltisch und zocken. Daraufhin folgt eine Kraftprobe im Armdrücken, bei dem man alle Gegner besiegen sollte. Es folgt ein Plausch mit der hübschen Kell-

nerin, die einem prompt ein Amulett schenkt. Mit dem netten Geschenk gehen Sie zum Söldner und zeigen es ihm. Der mittelalterliche Rambo möchte gern eine Rüstung haben. Dafür bietet er dann auch eine Perlenkette zum Kauf an. Welch glückliches Geschick! Weiter geht's zum Alchimisten in Chatoney-Malabry. Feierlich überreichen Sie ihm den Pokal.

Aus Dankbarkeit braut er noch schnell einen Heiltrunk für den Mönch zusammen. Mit der Wundermedizin reitet der edle Recke nach Korando. Dort übergibt er dem Händler die Perlenkette. Dafür bietet dieser seine Männer an, die den Retter fortan unterstützen wollen. Weiter geht'ss zum Wirt, der jetzt gefälligst sein Mehl bezahlen soll. Aber der Wahnsinnige lehnt ab. Deshalb begeben Sie sich zunächst zum Mönch, dem Sie artig Buch und Heiltrank liefern. Der heilige Mann bedankt sich höflich und garantiert, daß seine Leute zur Stelle sein werden, wenn's mal brenzlig wird.

In Korando begeben Sie sich zum Händler und kaufen eine goldene Rüstung, die sie sogleich dem Söldner überreichen. Auch er stellt seine Leute zur Verfügung. Zwischendurch greifen immer wieder miese Mörder an, denen man allesamt den Garaus macht.

Wer mehrere Angreifer erledigt hat, kann noch einmal den Wirt auffordern, sein Mehl zu bezahlen. Eingeschüchtert durch so viel Kampfgeist begleicht er seine Schulden und stellt ebenfalls seine Leute zur Verfügung. Aber nur unter der Bedingung, daß Sie den Mönch dazu bringen, dem Wirt Wein zu verkaufen. Der Müller ist mit Ihrem Inkasso-Einsatz zufrieden und stellt ebenfalls seine Männer zur Verfügung. Daraufhin noch schnell den Mönch besuchen und dann beginnt die finale Schlacht in der Burg des bösen Onkels. Jetzt ist das Abenteuer gelöst.

LAST NINJA 3

Hersteller: System 3 / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	92
Sound:	88
Motivation:	79

Handlung

Von wegen letzter Ninja. Das ist mittlerweile schon das dritte Abenteuer des asiatischen Elitekämpfers. Und wieder muß sich Annakuni durch feindliches Territorium kämpfen, um am Ende des fünften Levels auf Kunitoki zu treffen, den absoluten Obermotz in Sachen Bosheit. Das Geschehen zeigt der C64 in einer Schrägperspektive mit perspektivischer Grafik. Die zahlreichen Wachen und die anderen Schurken lassen sich mit Faust und Fuß, aber auch mit den zahlreichen Waffen, die überall herumliegen, erledigen. Zwischendurch sammelt der Ninja Gegenstände ein, die ihm an kniffligen Stellen weiterhelfen. Beispielsweise kann er eine Mauer nur erklimmen, wenn er zuvor Nägel und Handschuhe gefunden hat.

Wertung

Hersteller „System 3“ brennt ein wahres Feuerwerk an programmiertechnischen Meisterleistungen ab. Hintergründe sowie Sprites sind unglaublich fein gezeichnet. Es entsteht der Eindruck als liefere der C64 eine höhere Grafikauflösung. Zwischen den einzelnen Bildern wird leider nicht gescrollt, sondern blitzschnell umgeschaltet. Außerdem verfügt das Spiel über eine sehr exakte Steuerung – der Ninja läßt sich auf den Punkt genau umdrehen. Den positiven Gesamteindruck runden die fünf fantastischen Musiken und der knapp dreiminütige Vorspann ab.

Tips und Tricks

1. Allgemeine Hinweise

- Der letzte Ninja muß jedes Rätsel nur einmal lösen, erneutes Knobeln bei einem „Continue“ entfällt.
- Alle Gegner haben einen wunden Punkt – ihren Kopf. Deshalb beim Kampf genau zielen!
- Ohne reichlich Bushido-Power sieht man im Duell mit dem Shogun am Ende eines Levels sehr schlecht aus. Todesmutige Ninjas verzichten deshalb auf die zahlreichen Extra-Waffen und setzen sich nur mit Händen und Füßen zur Wehr. So bekommen sie mehr Energie für den Showdown gutgeschrieben.
- Ohne 100% Bushido (Kampfmoral) brauchen Sie sich am Ende erst gar nicht zu Kunitoki wagen.
- Nunchakas eignen sich am besten, um die Gegner am Ende eines Levels zu besiegen.

2. Action-Replay-Pokes

Um sich mit unbegrenzt Energie auszustatten, benötigen Sie ein Action-Replay-Modul oder ein vergleichbares Freezer-Modul. Das Programm wie gewohnt laden, unterbrechen, und nachdem der Poke richtig eingegeben wurde, geht das Abenteuer sorglos weiter.

Level 1: Poke 28986,165

Level 2: Poke 29231,165

Level 3: Poke 28824,165

Level 4: Poke 29059,165

Level 5: Poke 29212,165

Wem die Wurfsterne nicht ausreichen, der sollte alternativ folgende Kommandos nach einem Reset ausprobieren:

Level 1: Poke 25954,165

Level 2: Poke 25943,165

Level 3: Poke 26373,165

3. Die Lösung

- Welcher der Ausgänge am schnellsten zum Ziel führt, steht am Ende des Satzes in runden Klammern.

Level 1 – Earth

Nachdem der Held den ersten Angreifer beseitigt hat, holt er sich die Handschuhe aus der Hütte (oben rechts). Widersacher Zwei stellt ebenfalls kein Problem dar (oben rechts). Im nächsten Bild liegt neben der Statue ein Schwert – einsammeln! (unten rechts). Zeit für einen Zwischenspurt – der Gegner hier kostet nur unnötig Energie (unten rechts). Für das folgende Duell den Säbel zücken – den Zaubertrank nahe der Hütte nicht vergessen (unten links). Ist der nächste Widersacher niedergestreckt, die Nägel einsacken, die sich zusammen mit den Handschuhen vom Anfang in praktische Kletterwerkzeuge verwandeln (ganz oben links).

Um an die Zweige ranzukommen, dreht sich der maskierte Rächer in Richtung des Baums (ganz oben rechts). Die Wurfsterne – auch Shurikens genannt – seines nächsten Opfers wandern zu Verteidigungszwecken in den Rucksack (ganz oben rechts).

Nun befinden wir uns wieder am Anfang des Abenteuers, und schlagen den zweiten möglichen Weg ein (oben links). In der Hütte wartet eine Kette, die sich

dank der Shurikens in die gefürchteten Nunchakas verwandelt. Der nächste Sparringspartner bekommt die Wunderwaffe auf das schmerzhafteste zu spüren. Siegessicher läuft man weiter zur Klippe und klettert vorsichtig hinauf. Hinter dem Felsen führt der Weg ins nächste Bild. Ausgerüstet mit der Lampe machen Sie sich wieder an den Abstieg. Im Laden die Lampe aus dem Beutel hervorkramen, das Schwarzpulver schnappen und daraus eine Bombe basteln. Mit Hilfe des Sprengsatzes muß der Felsen von vorhin weichen (klettern, sprengen, oben links, oben links). Auf den ersten Blick scheint die Schriftrolle unerreichbar, stellt man sich allerdings auf den Stein, sieht die Sache gleich viel besser aus (unten rechts). An der Kreuzung schlagen Sie den Weg nach links unten ein. Ein letzter Feind muß sterben, bevor man die Schriftrolle in die Hände nimmt und die Hütte betritt. Hier kämpft Annakuni mit seinen Nunchakas und erledigt hoffentlich den ersten Shogun.

Level 2 – Wind

Um sich das Leben leichter zu machen, berührt der Held gleich zu Beginn den Weinstock mit einer seiner Waffen. Kunitokis Schergen zögern daraufhin mit dem Angriff (ganz oben links, unten links, dem Pfad folgen). Irgendjemand hat hier offensichtlich seinen Blasebalg liegen lassen – mitnehmen! (oben rechts). Der weitere Weg führt zu einem Zaubertrank (ganz oben rechts, unten links). Vor dem Häuschen liegt eine weitere Schriftrolle (ganz oben links, ganz oben rechts). Nach zwei unvermeidlichen Auseinandersetzungen fällt Ihnen ein Seil in die Hände. Gemäß Karte zurück zum Ausgangspunkt. Von hier aus nach unten links und dann den Weg freikämpfen. Am Tau klettern Sie dann die Reben hinunter, allerdings nicht an den grünen vorbei, die sind nämlich vergiftet. Das Papierstück hervorgeholt und der abschließende Shogun erscheint. Möge die Bushido-Power mit Ihnen sein.

Level 3 – Water

Diesmal liegt die alles entscheidende Schriftrolle bereits im zweiten Bild, das man nach Benutzung des oberen rechten Ausgangs automatisch betritt. Nach der Kombination „ganz oben rechts, ganz oben links“ findet sich der Held in tiefem Schilf wieder und schnappt sich den Stock (zweimal oben links). Ist der Trank gefunden, nimmt der Ninja noch die Wurfsterne mit. Sie liegen in der Nähe des Komposthaufens (oben links). Durch einen gewagten Sprung landet Annakuni mitten auf der Holzbrücke. An ihren Ende befindet sich ein Stöpsel

(Stöpsel holen, zurück zum Anfang der Brücke, oben links, unten rechts, unten links).

Der Wasserfall plätschert ruhig vor sich hin. Der einzig sichere Weg führt über die halb verfallene Brücke (unten links, unten links). Benutzt man den Stöpsel an der kleiner Grube, versiegt das kühle Naß (oben rechts, oben rechts). Es folgt die bereits bekannte Prozedur: Zettel zeigen, Shogun besiegen und warten, bis der nächste Level eingeladen ist.

Level 4 – Fire

Nach einem schwachen Einstiegsgegner findet der Ninja einen Stapel Abfall in der Schachtel (ganz unten rechts, Stapel nehmen, unten links). Hinter dem nächsten Sparringspartner liegt zur Erfrischung wieder mal ein Energietrunk bereit. Jetzt geht's heiß weiter: Durch zwei leere Räume gelangt der Held an einen wabernden Lava-Strom (unten rechts, oben rechts). Der Sicherheit halber schlägt der Letzte Ninja den Pfad in der Mitte geradewegs durch die glühende Masse ein, bevor man dem schweißtreibenden Schauplatz nach unten rechts vorübergehend Lebewohl sagt.

Der Stapel hilft, um an der Leiter hochzuklettern. Nun folgt der Abenteurer dem vorgegebenen Weg durch die Türen und findet schließlich einen Goldbarren. Im Anschluß an diese Entdeckung krakselt Annakuni an der linken Seite die Leiter hinab und meuchelt die nächsten Gegner nieder (ganz oben rechts). Wenig später findet er eine Staubmaske (zurück zum Lava-Strom, zum Abstieg an der Leiter wieder das Mini-Podest benutzen). Durch eine Rinne fließt ständig neue Erdmasse in den brodelnden Fluß. Ihr folgt der Held, indem er auf den Weg springt und das Bild nach unten links verläßt. Hier greift er sich den FLOW AGENT und begibt sich auf den beschwerlichen Rückweg, der wie folgt aussieht: Über die Lava, an der Leiter hinauf, durch die Türen, an der linken Seite runter und oben rechts.

Auf keinen Fall vergessen, während der Wanderschaft die Staubmaske aufzusetzen! Über den obersten linken Ausgang führt der Pfad zum Schmelzofen, der nach Einsatz des Blasebalgs zu arbeiten beginnt. Die obligatorische Schriftrolle befindet sich säuberlich verstaut in einem Gefäß im nächsten Bild ganz links oben. Um den passenden Schlüssel zum Refugium des Shogun zu schmieden, fehlt es noch an der Vorlage (ganz oben links). Der geeignete Schlüsselabdruck verbirgt sich in einem Faß (ganz oben rechts, unten rechts). Wieder am Ofen hält man automatisch den Türöffner in Händen (unten links). Das Tor aufschließen und langsam die Stufen hinunter. Der vorletzte Endkampf beginnt.

Level 5 – The Void

Der letzte Level verlangt selbst von ganz ausgebufften Joystick-Artisten viel Geschick. Kämpfen sollte man nur, wenn der Ninja bereits volle Bushido Power aufweist. Oberstes Ziel ist es, Zaubertrank und Spruchrolle zu finden, die vom Programm gemeinerweise per Zufall plaziert werden. Den Weg zum Endgegner zeigt die Karte. Um sich seiner Attacken mit den Wurfsternen zu erwehren, kniet Annakuni in der Mitte des Pentagramms nieder. Auf diese Weise reflektiert er die Geschosse. Nicht zu früh freuen, wenn Kunitoki das Zeitliche segnet, erst muß man ihm noch im Kampf Mann gegen Mann den Garaus machen. Die Nunchakas sind dafür bestens geeignet. Zusätzlich den Feuerknopf drücken und so schnell wie möglich wiederholt nach oben drücken. Als Belohnung folgt eine wunderschöne Endsequenz, die Sie sich nach einem Reset und der Eingabe von SYS 19901 immer wieder ansehen können.

MANIAC MANSION

Hersteller: Lucasfilm Games / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	83
Sound:	69
Motivation:	88

Handlung

Am Rande eines verträumten Städtchens steht eine unheimliche Villa. Gerüchten zufolge macht der verrückte Hausherr Professor Fred dort skurrile Experimente. Eines sonnigen Tages verschwindet die bildhübsche Sandy. Ihr Freund Dave vermutet, daß der seltsame Professor sie gefangenhält. Also macht sich der Junge mit zwei Kameraden auf den Weg, um die Villa genauer zu untersuchen. Viele merkwürdige Räume und Gegenstände warten nur darauf, entdeckt zu werden. Außerdem gibt es noch einen geheimnisvollen Kometen, der vor einiger Zeit mit lautem Krach in der Umgebung niedergegangen ist.

Der Spieler steuert alle drei Charaktere, indem er die gewünschte Figur einfach mit dem Joystick anwählt. Jeder Held verfügt über andere Eigenschaften, so daß sich bei unterschiedlicher Zusammenstellung der handelnden Figuren automatisch ein anderer Lösungsweg ergibt. Man kann sie an verschiedenen Orten Gegenstände untersuchen lassen und bei Bedarf immer zwischen ihnen hin- und herschalten. Damit die Protagonisten agieren, reicht es, einen Befehl mit dem Joystick anzusteuern, und der vorher ausgewählte Charakter handelt sofort nach der entsprechenden Eingabe.

Soll eine Spielfigur beispielsweise zum Gartenzaun laufen, wird sie angeklickt, „walk to“ (oder in der deutschen Version „gehe“) gewählt, dann visiert man mit dem Fadenkreuz den Zaun an, und wie von Geisterhand läuft die Spielfigur in die gewünschte Richtung. Zwischendurch heitern kleine Filmszenen die Handlung auf.

Wertung

Eine einfachere Handhabung für ein Adventure gibt es nicht. Maniac Mansion ist eines der ersten Lucasfilm-Adventures überhaupt. Trotzdem ist es auch für heutige Verhältnisse absolut spielenswert. Die Sprites sind groß gezeichnet, die Rätsel knackig und die Grafiken schön bunt und detailreich. Maniac Mansion ist der Evergreen unter den C64-Adventures.

Tips und Tricks

Einleitung

Die folgende Komplettlösung bezieht sich auf die englische Version. Der Autor möchte ausdrücklich darauf hinweisen, daß Maniac Mansion auch komplett in deutscher Sprache erhältlich ist. Wer diese Version mit der abgedruckten Komplettlösung durchspielen möchte, braucht nur die Kommandos zu übersetzen.

Komplettlösung

Zu Beginn sollten Sie sich für unseren Lösungsweg Dave (Sandys Freund), den Fotofreak Michael und Bernhard – den Physiker – auswählen. Nach Spielbeginn müssen alle Typen vors Haus gebracht werden. Michael stellen Sie an den Briefkasten und Bernhard postieren Sie vor der Haustür. Bernhard schiebt jetzt die Fußmatte beiseite (pull door mat), hebt den Schlüssel auf (pick up key), schließt die Tür mit dem Schlüssel auf, (unlock door with key), geht ins Haus hinein und läuft durch die Diele ganz nach rechts durch (walk to front door). Dann öffnet Bernhard die Tür (opendoor), betritt das Zimmer (walk to door) und öffnet ein dort stehendes altes Radiogerät (open old fashion Radio). Dann kommt die erste Filmsequenz, die Sandy in Dr. Freds Labor zeigt. Danach soll Bernhard die Radioröhre mitnehmen (pick up radio tube), ganz nach rechts laufen,

die Tür öffnen und eintreten. Bernhard ist in einem stockdunklen Raum. Mit „What is“ sucht er nach einer Lampe, direkt mit dem Fadenkreuz auf „Turn on“ gehen und auf die Lampe zeigen. Das Licht geht an.

Jetzt läuft er nach rechts durch. Im Bücherregal befindet sich ganz rechts unten eine lose Platte. Die muß Bernhard öffnen (open loose panel). Ein Geheimfach wird sichtbar, in dem sich eine Kassette befindet. Mit „pick up cassette tape“ aufheben und zurück in die Diele laufen. Wenn Sie Bernhard in die Diele gesteuert haben, schalten Sie auf Dave um, betreten mit ihm das Haus und gehen zu Bernhard. Bernhard gibt Dave jetzt die Kassette (give cassette to Dave). Bernhard soll einen Geheimgang entdecken (push gargoyle), indem er auf die rechte Figur an der Treppe drückt. Dave geht in die geöffnete Tür und sucht mit „What is“ nach „light switch“. „Turn on light switch“ und nach links zum Schalterkasten laufen. Den Silberschlüssel aufheben (pick up silver key) und wieder in die Diele gehen. Dann die Tür links von der Treppe öffnen und hineinlatschen. Man befindet sich jetzt in der Küche. Links auf dem Kühlschrank liegt das „Flashlight“ (pick up flashlight). Nachdem Sie es aufgehoben haben, den Kühlschrank ganz rechts öffnen (open refridgerator), die alten Batterien herausnehmen (pick up old batteries).

Die Coladose ebenfalls mitnehmen (pick up can of Pepsi). Geht Bernhard rechts durch die Tür, gibt es die nächste Filmsequenz. Nun müssen Sie so schnell wie möglich alle Personen aus der Küche und der Diele bringen. Bernhard soll schleunigst in den Raum ganz rechts gehen und Michael muß die alten Batterien in der Taschenlampe benutzen (use old batteries in flashlight), dann geht es nach rechts (es kommt wieder eine kurze Filmsequenz). Daraufhin öff-

net Bernhard die Tür ganz rechts und betritt den Raum. Er befindet sich jetzt in der Speisekammer und muß sich erst einmal mit nützlichen Gegenständen eindecken (pick up fruit drink; pick up glass jar, pick up bottle of developer. Dann schließt er die Tür mit dem Silberschlüssel wieder ab. Er geht jetzt durch den nächsten Raum, dann folgt: „Use glass jar with swimmingpool". Bernhard muß wieder in die Diele gehen, tappst die Treppe hoch, läuft nach links, öffnet die Tür und geht ins Zimmer. Hier werden folgende Aktionen durchgeführt: „pick up bowl of wax fruits, pick up paintremover".

Nachdem er alles aufgehoben hat, verläßt er den Raum geht durch die mittlere Tür, dann geht nach rechts, die Treppe hoch und daraufhin nach links zum grünen Tentakel. „Give bowl of wax fruits to green tentacle". Als nächstes nach links und die Treppe hoch gehen, die erste Tür öffnen, den Raum betreten, die Münze neben dem Bett aufheben (pick up dime), nach links und die Leiter hochklettern. Neben der Anlage liegt eine Schallplatte. Mit „pick up record" aufheben und nach rechts laufen, den gelben Schlüssel aufheben, zur Leiter marschieren und den Raum wieder verlassen. Im Korridor ganz nach rechts gehen und die letzte der vier Front-Türen öffnen. „Use hunc-o-matic machine". Nach rechts durch den Raum gehen. Neben dem Spiegel „pick up sponge", „use paint remover on paint blotch". Dann probiert Bernhard den Paint Remover am Farbfleck aus. „Give jar of water to man-eating plant", „give can of pepsi to man eating-plant". Nachdem man die fleischfressende Pflanze mit Pepsi außer Gefecht gesetzt hat, wieder den Raum verlassen und vor die Haustür gehen. Sobald der Hausgong ertönt, die Figur in das nächste Zimmer bringen, das nicht auf direktem Weg zur Haustür liegt (z.B in den Raum, wo man die „bowl of wax fruits" gefunden hat). Jetzt tritt Michael in Aktion. Er soll das Packet aufheben „pick up package" und „pick up stamps". Achtung! Schnell auf Dave umschalten. Dave wartet so lange, bis die Filmsequenz vorbei ist, dann weiter zur Haustür, zum Gebüsch links neben der Treppe laufen: „pull bushes", „open grating", „walk to gate", nach rechts zur grünen Pfütze, „use spronge in puddle of developer", weiter bis zum Ventil. Bernhard geht durch die Diele, durch Küche, Eßzimmer, Speisekammer bis zum Swimmingpool an die Leiter. Dave: „turn on water valve". Bernhard geht in den Swimmingpool, „pick up glowing key"," pick up radio" und den Swimmingpool verlassen. Dave: „turn off water valve", nach links, aus dem Schacht kriechen, „give sponge with developer to Michael".

Michael gibt Dave das Paket. Dave läuft wieder ins Haus, die Treppe hoch und in den Raum rechts; „use cassette tape in cassette recorder"; „turn on Victrola" (kurz warten); „turn off Victrola"; „turn off cassette player"; „pick up cassette tape"; wieder in die Diele hinunter und in den Raum ganz rechts. „Open cabinet door"; „use cassette tape in cassette player"; „turn on cassette player". Jetzt warten, bis der Kronleuchter zersprungen ist, zu den Scherben laufen, „pick up rusty key", zum Swimmingpool gehen, Gartenpforte öffnen (open gate),

durchgehen. Daraufhin den Kofferraum mit dem gelben Schlüssel öffnen (unlock trunk with yellow key); pick up tools, zu Bernhard; give flashlight to Bernhard. Dieser wiederum gibt Dave den merkwürdigen Schlüssel (give glowing key to Dave); open radio, use batteries in flashlight. In der Bibliothek zum Telefon laufen (Use phone with tools), ganz nach oben in den Kaminraum laufen, in dem auch die fleischfressende Pflanze steht. Tür rechts öffnen und eintreten. Mit „What is" Licht suchen: „turn on light". Michael geht ins Haus zum rechten Gargoyle. Dave begibt sich ebenfalls in die Diele, während Michael am Gargoyle zieht (pull gargoyle).

Dave: Durch die geöffnete Tür gehen, turn on light switch, nach links bis zum Sicherungskasten, open fusebox, turn off circuit breakers.

Bernhard: Turn on flashlight (mit Taschenlampe die Wand absuchen). Nach der Zwischensequenz: fix wives with tools.

Dave: Turn on circuit breakers. Dann durch die Diele nach rechts oben ins Badezimmer: pull shower curtain; use water faucet handle on water faucet; (Ednas Telefonnummer erscheint an der Wand – auf einem Blatt Papier notieren!). In den Korridor zurück nach oben.

Michael: Fronttür von rechts öffnen, eintreten. Give package to Ed – Zimmer verlassen!

Bernhard begibt sich derweil zum Korridor, wo sich Dave befindet. Nach links in die linke Tür, use radio tube in tube socket, turn off lit flashlight, read wantet poster (Nummer notieren!), Zimmer verlassen. In Eds Raum gehen: open piggy bank. Daraufhin wird man von Ed in den Keller gesteckt.

Dave: Schnell in Eds Zimmer, pick up hamster, pick up cara key (hinter dem Hamster), pick up dime (beim Sparschwein!), pick up dime – Raum verlassen.

Michael: Haus verlassen, vor dem Haus nach rechts, neben der Treppe beim Gebüsch liegt ein Film: pick up undeveloped film; (ins Haus, Treppe hoch), vorne herein, Treppe hinauf, ins Zimmer neben der Säule gehen; mit „What is" „red light" suchen; turn on red light, use spoge with developer (der Film wird entwickelt). Zu Ed ins Zimmer gehen, give prints to Ed. Nach der Zwischensequenz das Zimmer verlassen.

Dave geht in den Korridor, wo sich Michael befindet. Das zweite Zimmer von links betreten. Dann wird man in den Kerker gesteckt. Michael geht in Ednas Zimmer, ganz rechts, die Leiter hoch (nach Licht suchen), turn on light, open painting.

Dave im Kerker: Unlock door (die rechte) with old rusty key, durchgehen, unlock door (die linke) with old rusty key.

Bernhard: Walk to door (die rechte), zum Telefon in der Bibliothek laufen.

Dave: Nach oben zur fleischfressenden Pflanze, die Pflanze emporklettern, use really powerful telescope, use dime in coin slot (links an der Wand), push bright button, use telescope. Man sieht jetzt die Tresornummer. Wer anfangs nur

eine Dachrinne erblickt, wiederholt den Vorgang noch einmal, Tresornummer notieren.

Michael: Open wall safe (mit dem Joystick die Nummernreihenfolge eingeben); pick up sealed envelope.

Bernhard: Use telephone (Nummer aus dem Badezimmer eingeben).

Michael: wieder hinuntergehen, Korridor über Treppe links verlassen. Treppe hinunter, nächste Treppe ebenfalls hinunter in den Raum mit der Statue (in die Tür ganz rechts neben der Treppe gehen, dann zur Spielhölle. use quarter in coin box (Meteor Mass); das Spiel läuft – High-Score, schnell Space drücken, höchsten High-Score notieren, die vier Zahlen sind wichtig! Wieder Space drücken.

Dave: Ins Zimmer mit Radio und Poster gehen, turn on radio; use radio (Nummer vom Poster eingeben). Nach der Zwischensequenz ins Zimmer von Edna gehen und sich gefangennehmen lassen. Im Kerker: unlock top padlock with glowing key (linke Tür); unlock bottom padlock with glowing key; open outer door; open inner door (mit den Nummern vom High-Score), nicht hineingehen! (Warten, aber etwas im Kerker hin- und herlaufen, damit die Pausenfunktion nicht eingeschaltet wird. Wait, wait, wait – warten, bis Sirenengehäul der Polizei ertönt. Durch die Tür gehen, im ersten Raum warten, open door (rechts); hineingehen, unlock door with cara key; pull switch. Damit ist das Spiel gelöst. Jetzt können Sie sich zurücklehnen und die Endsequenz genießen.

XENOMORPH

Hersteller: Pandora / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	76	
Sound :	63	
Motivation:	76	

Handlung

Aliens haben die Kontrolle über die Raumstation Xenomorph an sich gerissen. Sie steigen hinab in die Laboratorien, um den Hauptcomputer zu reparieren und den Mutanten den Garaus zu machen. Während sich der Held mit Monstern herumschlägt, sehen Sie das Geschehen in perspektivischer Grafik. Dadurch sind Widersacher und Gegenstände erfreulicherweise frühzeitig zu erkennen.

Wertung

Xenomorph erinnert von der Aufmachung her stark an den Rollenspiel-Klassiker Dungeon Master, verfügt aber nicht über dessen Tiefgang. Statt einer vierköpfigen Party dirigiert man nur eine Person durch die schicke High-Tech-Grafik, Magie- und Beförderungssysteme fehlen völlig. Als Ausgleich dafür erwarten den Spieler verwinkelte Irrgänge und intelligente Außerirdische. Kleine Puzzles runden das Action-Adventure ab. Empfehlenswert!

Komplette Lösungshilfen für Xenomorph

Allgemeine Hinweise

- Rechts neben dem Cockpit des Raumschiffs befindet sich ein Sicherheitskasten, der eine Platine mit drei defekten Chips enthält. Die Speicherbausteine und Steckkarten liegen in den Levels 4, 6, 7, 8 und 10 versteckt.
- Bevor man sich hinab in die Tiefen der Station begibt, empfiehlt es sich, alle in den Mannschaftsräumen herumliegenden Gegenstände einzusammeln und soweit wie möglich auch zu benutzen (Raumanzug tragen, Waffe laden etc.).
- Gewehr und Pistole erweisen sich als die wirkungsvollsten Waffen.

– Die Munition der Schußwaffen und sämtliche Nahrungsmittel sind begrenzt. Deswegen den Vorrat regelmäßig an Recharge-Einheiten bzw. Automaten auffüllen.
– Besondere Gefahr geht von den grünen Monstern aus. Nach einem Treffer fallen diese zuerst regungslos um, sind später aber unverwundbar.
– Vorsichtige Spieler speichern am Eingang eines neuen Levels besser ab.

Lösungshilfen

In der Tabelle sind alle Levels in der Reihenfolge aufgelistet, in der sie zu absolvieren sind. Neben Angaben über Monster und Gegenstände enthält die Liste alle notwendigen Aktionen zur Bewältigung akuter Schwierigkeiten.

Level:	Monster:	Gegenstände:	Aktionen:
1	Keine	Raumanzug	Treppe runter, links, anziehen, Treppe hoch
2	Keine	Waffe, Munition, Helm	Alle Objekte einsammeln und aktivieren, Treppe runter

Level:	Monster:	Gegenstände:	Aktionen:
3	Roboter	zwei Disketten, Revolver & Magazin, Batterie, zwei Granaten	Alles einpacken
4	Keine	Vier Disketten, Pistole & zwei Recharge-Kästen Magazine, Batterie, Zwei Granaten, Radar (Alien Searcher), Mine rote Karte, zwei Handgranaten	Alles einpacken hinter einer der vier Türen Erste-Hilfe-Kasten. Rote Karte öffnet blaue Türen.
5	Grüne Monster (erst gelähmt, dann unzerstörbar)	Rote Pistole, grüne Karte, drei Handgranaten	Die rote Pistole ist mangels Durchschlagskraft unbrauchbar. Den Rest mitnehmen.
6	Rote Monster (sehr gefährlich)	Raumanzug, Diskette, Batterie, Magazin, zwei Minen, zwei Granaten. Die grüne Karte öffnet alle Türen mit „Danger"-Aufschrift.	Der Raumanzug ist überflüssig, man hat ja schon einen an.

Level:	Monster:	Gegenstände:	Aktionen:
		In zwei Zimmern liegen Lebensmittel.	
7	Keine	Blaue Karte	Mitnehmen, über Level 6 in Level 8.
8	Roboter (leisten kaum Widerstand)	Drei Disketten, drei Granaten vier Minen, zwei Handgranaten	Alles mitnehmen
9	Rote Monster (zuerst die Eier/ Larven töten)	Raumanzug, Karte, Diskette, Magazin, Laserkanone, drei Minen, zwei Hand-granaten	Alles außer Batterie und dem Raumanzug mitnehmen.
10	Blaue Monster (schützen sich mit Leichen, al-les beschießen)	Blaue Karte	Der kleine Gang enthält Kästen voller Extras.
11	Keine	Laserkanone mitnehmen. Maschinengewehr	Nach unten mit-nehmen. Nach oben. Zweite Treppe runter.

Level:	Monster:	Gegenstände:	Aktionen:
		Granatwerfer	Mitnehmen, an der zweiten Treppe nach oben.
12	Endmonster (mit Granaten töten)	Zwei Disketten	Die Disketten auf gar keinen Fall vergessen. Zurück zu Level 1.

Oben angekommen, müssen Sie die drei verschiedenfarbigen (Rot, Grün, Blau) Karten in den Kästen an die Stellen 5, 11 und 9 stecken.

Die Treppe nach oben führt ganz zum Anfang zurück. Dort erneut den rechten Kasten öffnen und die beiden Disketten aus dem letzten Level einsetzen. Die Reparatur durch Erneuern der defekten Chips vervollständigen.

Jetzt nur noch den grünen Knopf drücken und die anschließende Endsequenz genießen. Voilà!

ZAK MC KRACKEN

Hersteller: Lucasfilm Games / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	74
Sound :	68
Motivation:	81

Handlung

In der Rolle des Reporters Zak Mc Kracken spürt der Spieler Außerirdischen nach. Nach einigen Minuten in diesem humorvollen Adventure steuert er nicht nur den verrückten Reporter, sondern auch drei Studentinnen, die in diesem Abenteuer behilflich sind.

Wertung

Genau wie Maniac Mansion wartet auch Zak Mc Kracken mit der für Lucasfilm Games typischen Benutzeroberfläche auf. Dabei braucht man nur ein Verb und einen Gegenstand aus dem Bild anzuklicken und schon macht der Held, was man will. Noch einfacher geht's nicht! Auch Grafik und Sound sind von gewohnter Lucas-Qualität – ein Hit!

Zak Mc Kracken-Komplettlösung

Mit diesem Beitrag kommt Zak Mc Kracken den Alien Mindbenders garantiert auf die Schliche.

Kompakt und komplett ist der Lösungsweg zum Lucasfilm-Abenteuerspiel Zak Mc Kracken, und Sie können das puzzle-strotzende Adventure endlich zu Ende spielen. Bevor Zak San Francisco verläßt, muß der verrückte Journalist noch wichtige Dinge erledigen: Das Brot, das er nach dem dritten Klingeln beim Bäcker erhält, verarbeitet er mit Hilfe der Abfallzerkleinerung in der Küche zu Brotkrumen. Anschließend setzt er den Goldfisch Sushi in der Spüle ab. Mit dem Bleistift zeichnet er auf dem Tapetenfetzen aus dem Schlafzimmer die Karte aus seinem Traum. Schließlich steckt Zak die Bewerbung aus dem Telefonladen in seinen Briefkasten und läßt sich die King-Fan-Club-Karte zustellen. Am Flughafen kauft er das Sekten-Buch und lenkt auf dem Flug die Stewardess mit einer Ferkelei im Bord-WC ab. Dazu verstopft Zak die Spüle mit Toilettenpapier und stellt dann das Wasser an. Anschließend bringt der Held im Mikrowellenherd das Ei zum Platzen. So findet er unter dem Sitzkissen das

Feuerzeug und im Gepäckfach den Sauerstofftank. In Seattle beruhigt er das zweiköpfige Eichhörnchen mit Erdnüssen und gräbt sich mit dem Ast zu einer Höhle durch. Dort entfacht der Held ein Lagerfeuer und zeichnet mit seinem Buntstift auf der seltsamen Zeichnung. Die sich öffnende Geheimtür offenbart den Blauen Kristall. Diesen wirft Zak in San Francisco bei der Gesellschaft für Archäologie ein, wo er auch Annie kennenlernt.

Zudem ergibt sich die Gelegenheit, zu den beiden Mädchen auf dem Mars zu wechseln. Doch vorher fliegt Zak noch über Miami, wo er dem Penner Einsicht in das Buch gewährt und dafür dessen Whisky erhält. Auf nach Katmandu! Dort lehrt ihn der Guru den Gebrauch des Blauen Kristalls. Den Fahnenmast an der Polizeistation kann Zak erst nach Entzünden des Heus mitgehen lassen. In Kinshasa gibt Zak dem Schamanen den Golfschläger. Er bekommt dafür einen Tanz geboten, bei dem die Kniebeugen der Tänzer die Reihenfolge anzeigen, in der die Knöpfe an der Tür zum Mars-Gesicht gedrückt werden müssen. Inzwischen haben Leslie und Melissa in der Marsherberge alles eingesammelt. Dies gelang nur mit der Sicherung aus ihrem Raumbus sowie einer Münze aus dem Monolithen, die zum Schrauben diente. Entsprechend der Kniebeugen-Kombination öffnen Sie die Tür zum Mars-Gesicht und gelangen in den großen Saal. Hinter der linken Tür finden Sie ein Labyrinth, in dem Sie eine seltsame Zeichnung und eine Air-Condition entdecken. Dabei führt nur akribisches Nachzeichnen der Wege zum Ziel. Die mittlere Tür öffnet sich mit Hilfe des Rekorders.

Das Öffnungsgeräusch wird an einer anderen Tür aufgezeichnet und hier wieder abgespielt. Mit dem Ankh läßt sich das Kraftfeld hinter der rechten Tür ausschalten und der goldene Schlüssel erreichen. Zak besucht derweilen die Bermudas. Er beamt sich mitsamt Flugzeug in das Raumschiff und bleibt dort allein zurück. Seine Tarnung mit Hut und Nasenbrille verschafft ihm genug Zeit, um dem King die Fankarte zu geben. Der Lot-O-mat enthüllt die Gewinnummer des nächsten Tages. Mit dem Code der Pilotin kann Zak ins Meer abspringen. Er lockt den Delphin mit der Tröte und läßt mit dem Blauen Kristall seine Seele wandern. Hinter dem Seetang verbirgt sich das leuchtende Objekt. Nur durch eine Verdummung gelangt Zak zurück nach San Francisco, wo er sich zunächst das Gewinnlos kauft.

Seinen Kram erhält er zurück, indem er sich aus seinem Schlafzimmer ins Geheimzimmer abseilt. In Lima lockt Zak den Vogel mit den Brotkrumen an. Der Gebrauch des Blauen Kristalls läßt ihm Flügel wachsen und in der großen Schnitzerei findet er die Schriftrolle. Weiter in Mexiko entdeckt Zak im Labyrinth die fehlende Kristallscherbe, die er freibekommt, indem er die seltsame Zeichnung aus dem großen Saal im Mars-Gesicht nachzeichnet. Zak trifft Annie in London. Sie teilt mit dem Wächter einen Schluck Whisky. Auf dem Altarstein baut Zak den Fahnenmast und die Kristallscherben auf, Annie liest die Schrift-

rolle. Ein Blitz verschweißt die Scherben. In Kairo öffnen Zak und Annie das Bein der Sphinx mit Hilfe der Zeichnung aus dem Mars-Labyrinth. Stets den Symbolen „Sonne und Figur" über den Türen im Labyrinth folgend, finden sie erneut eine Zeichnung und Zak kann seine Tapetenkarte erweitern. Bei seinem zweiten Besuch beim Schamanen lehrt dieser ihn den Gebrauch des Gelben Kristalls. Von der nächsten erreichbaren Plattform aus teleportiert sich Zak nach Südamerika, wo er nun den Kandelaber mitnimmt. Daraufhin teleportiert er sich zum Mars. Mit Hilfe der Zeichnung aus der Sphinx gelangt er in das Labyrinth und weiter in den großen Saal.

In seinem Raumanzug aus Sauerstofftank, abgedichtetem Goldfischglas und Taucheranzug fährt er mit den beiden Mädchen zur Mars-Pyramide, nachdem die Solarzellen der Bahn mit dem Besen-Wesen freigelegt sind. Zak öffnet die Pyramide mit dem Haarnadel-Schild. Das Drücken der Sarkophag-Füße öffnet eine Geheimtür zum Raum mit dem Weißen Kristall. Alle drei müssen jetzt zusammenarbeiten: Ein Mädchen bedient die Sarkophag-Füße, das andere öffnet mit dem goldenen Schlüssel den Kasten und drückt den Knopf darin. Zak schließlich nimmt den Weißen Kristall und teleportiert sich damit zur Erde zurück, genauer gesagt nach Kairo. Dort öffnet er für Annie einen Zugang zum Geheimzimmer der Pyramide und baut dort das skalorische Gerät zusammen. Zum Happy-End bedienen Zak und Annie nur noch den Kippschalter. Geschafft!

TEIL 2

BARD'S TALE 3

Hersteller: Electronic Arts / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	76
Sound:	62
Motivation:	80

Handlung

Zweimal hat das furchtlose Barden-Quartett seine Heimatstadt schon vor dem sicheren Untergang bewahrt. Doch diesmal sieht die Situation wirklich brenzlig aus. Bei der Rückkehr von einem Abenteuer liegt Skara Brae in Schutt und Asche. Die wenigen Überlebenden des Massakers retten sich in ein Flüchtlingscamp. Angeblich gehen die Verwüstungen auf das Konto des bitterbösen Halbgottes Tarjan. Abgesehen von den Verwüstungen in Skara Brae hat der Schurke sieben weitere Städte völlig zerstört.

Erst wenn die Helden all diesen ungastlichen Orten einen Besuch abstatten, gelangen sie zum Oberschurken selbst.

Erfahrene Bard's Tale-Spieler dürfen ihre Mitstreiter aus den ersten beiden Teilen in das neue Rollenspiel-Abenteuer übernehmen, Erfahrungs- und Charakterwerte setzt das Programm allerdings automatisch zurück. Auf Neulinge warten sieben Rassen, vom Menschen bis zum Orc. Ihre jeweilige Klasse gibt an, in welchen Bereichen sie besonders fit sind. Als Neuzugänge zu den bereits bekannten Kämpfern und Zauberern sind Geomancer und Chronomancer zu verzeichnen. Ihnen obliegt es, die Party zwischen den Welten hin- und herzuteleportieren bzw. geheime Fallen zu eliminieren. Auto-Mapping sei Dank, entfällt das lästige Zeichnen von Karten in den 86 3D-Labyrinthen. Man muß auch nicht jedes Mal zum „Review Board" zurückkehren, um Spielstände zu sichern. Als besonderes Bonbon haben die Barden neues Liedgut auf den Lippen, mit dem sie die mehr als 30 Monster in die Schranken weisen.

Wertung

Die Bard's Tale-Serie gehört auch fünf Jahre nach ihrer Veröffentlichung noch zu den absoluten Rollenspiel-Klassikern für den C64. Mit dem dritten Teil haben sich die Programmierer von Interplay selbst übertroffen: Funktionen wie Auto-Mapping und die kompakte Tastatursteuerung sucht man in den meisten Programmen dieses Genres vergebens. Auch die Grafik zeigt keine Altersschwächen: Drei Disketten voll furchteinflößender Kreaturen und ausgeklügel-

ter Irrgärten bekommen wackere Abenteurer nicht alle Tage geboten. Allenfalls am Gameplay hat der Zahn der Zeit ein wenig genagt: Monster vertrimmen, Erfahrungen sammeln und Beförderungen einheimsen, sind so ziemlich die einzigen Aktivitäten. Doch das Fehlen kniffliger Puzzles tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Auch so verbringt man viele vergnügliche Stunden in der Abenteuerwelt von Bard's Tale III.

Tips und Tricks

I. Die Party

Am besten rekrutiert der Spieler folgende Klassen: Paladin, Monk, Bard, Rogue, Conjuror und Magician. Den Schurken (Rogue) kann man ohne weiteres an die fünfte Stelle innerhalb des Trupps stellen. Seine Vorzüge: Er versteckt sich im Dunkeln und greift aus jeder Position an.

Einer der Zauberer sollte möglichst noch vor Betreten des ersten unterirdischen Labyrinths alle Zaubersprüche sämtlicher Klassen erlernen. Das dauert zwar etwas länger, dient in Notfällen aber als Lebensversicherung.

Mönche (Monks) sind besonders wertvoll: Bis Erfahrungslevel 6 benötigen sie Waffen zur Verteidigung, danach lassen sie die Fäuste sprechen.

II. Die Ruinen von Skara Brae

Gegenüber dem Stadttor befindet sich ein Lagerraum, in dem man allerlei nützliche Utensilien findet. Bevor man sich in den Untergrund stürzt, schult man die Kampftechnik des Sextetts an den herumlungernden Schlangen und Kriegern. Während der Prügeleien immer einen Barden-Song anstimmen. Das frischt einerseits die Spell-Points für Zaubersprüche auf und verschafft andererseits einen Zeitvorsprung für hinterhältige Attacken.

Sobald die Party genügend Erfahrungspunkte hat, um einen Level aufzusteigen, begibt man sich zum „Review Board".

III. Die Katakomben von Skara Brae

Den Katakomben stattet das Team erst dann einen Besuch ab, wenn es ausreichend Verteidigungs-Sprüche beherrscht. Der Schild-Zauber sorgt für Sicherheit, Barden-Lieder halten die garstigsten Gegner vom Leibe. Vorzugsweise greifen ganze Monsterhorden an. Für solche Fälle haben sich die Formeln „Dragon's Breath" und „War Strike" bewährt.

Von hier aus geht es weiter in den Untergrund.

IV. Unterhalb von Skara Brae

Zuerst berichtet man dem Priester am Eingang der Katakomben von Tarjan, um weitere Zaubersprüche zu sammeln. Im Untergrund ist man ohne die Formeln für „Stone Touch“ und „Mind Blade“ ziemlich aufgeschmissen. Regelmäßige Abstecher zum „Review Board“ garantieren Beförderungen.

Der Ausgang zum zweiten Verlies liegt im äußersten Norden. Auf die Frage nach einem Reim antwortet man dem „Magic Mouth“ mit „Blue“.

V. Brilhasti Ap Tay – Der erste Abgesandte Tarjans

Vor der Schlacht spricht man einen Schildspruch und animiert den Barden zum Singen. Während des Kampfes setzt man zunächst Anti-Magie-Formeln und

„Preclusion" – falls vorhanden – ein. „Stone Touch" und „Death Strike" gehen dem Gegner besonders an die Nieren.
Keine Panik, wenn mehrere der Charaktere getötet werden. Sie bekommen weiter kräftig Erfahrungspunkte gutgeschrieben, solange wenigstens einer die Konfrontation überlebt. Ist Belhasti besiegt, werden die Verblichenen vom Zauberer wiederbelebt. Am Ende des Kampfes hat einer der Teilnehmer die Klasse eines Chronomancer erreicht, womit die nächste Welt wesentlich leichter durchzuspielen ist.

BETRAYAL

Hersteller: Rainbird / *Vertrieb:* United Software

Grafik:	69
Sound:	63
Motivation:	71

Handlung

Im Mittelalter herrschten rauhe Sitten, genau wie in Rainbirds Strategiespiel „Betrayal“. In erbitterter Konkurrenz gegen drei andere Ritter, versucht der Spieler die Herrschaft an sich zu reißen – und das mit allen Mitteln. Ob nun mit militärischen Aktionen, in denen der Feldherr strategische Ziele besetzt und seine Rivalen bekämpft, oder dem Versuch, sie auf politischem Wege auszubooten. Dabei behilflich sind Klerus und König, wenn man sich ihre Zuneigung durch kleine Geldspenden erkauft. Spionage, Rufmord, Attentate – in Betrayal sind Spielern mit schmutziger Fantasie keine Grenzen gesetzt. Zwischendurch heitern Action-Sequenzen das Geschehen auf. Strategiefans, die keine Lust auf diese Joystick-Intermezzi haben, schalten die Funktion einfach aus und lassen die Kämpfe vom Computer übernehmen.

Wertung

Obwohl bei Strategiespielen normalerweise unüblich, verfügt Betrayal über eine außergewöhnlich gute Grafik.

Auch wenn die vielen Menüs anfangs etwas Verwirrung stiften, genau wie die umständliche Bedienung mit Tastatur, Joystick und Maus, so ist Rainbirds opulentes Strategiespiel auf die Dauer doch sehr spaßig – vor allem, wenn vier Ritter gegeneinander spielen.

Lösungshilfen

Mit den beiden Lösungsstrategien wird das mittelalterliche Rauben und Plündern zum Sonntagsspaziergang:

I. Allgemeine Tips

- In Jahren mit guten Ernteerträgen streichen Sie den ganzen Gewinn entweder selbst ein oder leisten brav Ihre Steuerabgaben.
- Jedes Jahr verteilt der Computer die Ländereien neu. Deshalb lohnt der Wiederaufbau eines zerstörten Dorfes nicht. Wer Dörfer übernimmt, stellt fest, daß sie nicht bewohnt sind – weder von Trollen noch von Soldaten.
- Vor dem Einbringen der Ernte ist es ratsam, alle Soldaten des Dorfes in die eigene Armee aufzunehmen. Dort verbleiben sie auch nach Ende des Jahres – und das ohne Mehrkosten.
- In Jahren mit schlechten Ernteerträgen brauchen die Bauern Geld und lassen sich deshalb auch für wenig Sold in die Armee rekrutieren. Schlechte Erntezeiten eignen sich besonders gut, um schnell und kostengünstig schlagkräftige Armeen aufzubauen.
- Trolle grundsätzlich rekrutieren, da sie gute Kämpfer sind.
- Den Wiederaufbau von zerstörten Dörfern überlassen Sie am besten den emsigen Computergegnern.
- In schlechten Jahren einfach keine Steuern zahlen.

– Wenn in den Tafeln vor dem Kampf der Gegner als überlegen ausgewiesen wird, bloß nicht gleich verzweifeln. Wer geschickt am Joystick ist, der kann mit nur einem Troll einen ganzen Haufen Soldaten besiegen.

– Kämpfe nicht mit „ESC“ abbrechen, sonst gelten automatisch die Werte auf der Tafel. Außerdem verlieren beide Armeen merkwürdigerweise alle Trolle. Diesen Umstand machen Sie sich zunutze, wenn sich zwei Computergegner bekämpfen und Sie der Auseinandersetzung als Zuschauer beiwohnen.

– Wer von Wegelagerern angegriffen wird und nur über eine schwache Armee verfügt, vermeidet die kriegerische Auseinandersetzung und zahlt lieber Lösegeld. Daraufhin werden die Barbaren friedlich und schließen sich sogar der eigenen Armee an.

– Die allerbesten Krieger sind immer noch die Axtschwinger. Sie schlagen sogar die gefürchteten Trolle schnell in die Flucht.

– Gefangene Computergegner anfangs Lösegeld bezahlen lassen, um das eigene Budget aufzubessern. Nach der Freilassung heften Sie sich wieder an ihre Fersen, kidnappen den Kontrahenten erneut und halten ihn bis zu acht Spielzügen in Gewahrsam. Derart zermürbt, verbannen Sie die Widersacher in die Grenzgebiete oder an den Hof eines korrupten Herrschers, der auf der eigenen Lohnliste steht. Diese Helfershelfer klagen den Kontrahenten erneut an.

– Günstlinge der Gegner lassen sich am besten durch eine Entführung ausschalten. Kaum erhalten die angeworbenen Politiker keine Schmiergelder vom Gegner mehr, wechseln sie auch schon die Seiten.

II: Der kurze Weg zum Ziel – Lösung innerhalb von 12–15 Monaten

Mit etwas Glück am Anfang ist das Spiel in kürzester Zeit gelöst. Dazu genügt eine ertragreiche Ernte im ersten Jahr. In den ersten Monaten sollten Sie folgendermaßen vorgehen:

1. Die ersten sechs Monate zum Aufbau einer schlagkräftigen Armee nutzen und die notwendigen Steuerabgaben leisten. Dem Gegner widmen Sie sich in dieser Zeit durch andauernde Inhaftierungen. Nach sechs bis acht Monaten versuchen, Lösegeld zu erpressen, und dann den Kontrahenten in die Grenzgebiete verbannen.

2. Es ist unnötig, Spione zu rekrutieren oder Rollen zu kaufen, wenn der Gegner in Gefangenschaft sitzt.

Am Ende des Jahres sind nur noch die eigenen Höflinge vorhanden. Jetzt schickt man Boten zu den anderen Herrscherhäusern und setzt den jeweiligen Regenten ab.

BUCK ROGERS

Hersteller: SSI / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	76	
Sound:	42	
Motivation:	75	

Handlung

Im Jahre 2456 ist es der Menschheit gelungen, Mars, Merkur und Venus zu besiedeln. Auf der Erde tobt ein erbitterter Krieg zwischen der herrschenden RAM-Dynastie und der Rebellenorganisation NEO. Die schlecht ausgerüsteten Widerstandskämpfer stehen scheinbar auf verlorenem Posten. Bis zu jenem Tag, an dem das Raumschiff des Weltraumpioniers Buck Rogers samt seinem eisgekühlten Kapitän entdeckt wird. Frisch aufgetaut, macht sich der wackere Recke zusammen mit fünf weiteren Mitstreitern an die Rückeroberung seiner Heimat.

Die Gruppenmitglieder stammen aus allen möglichen Ecken der Galaxis: Erdlinge, Marsmenschen, Venus-Wesen und Merkur-Bewohner geben sich neben zwei Rassen aus dem Genlabor ein Stelldichein.

Jeder von ihnen geht mindestens einer von fünf möglichen Beschäftigungen nach: Die einen verdienen sich als Piloten, Techniker oder Ärzte ihr täglich Brot, der Rest hält sich als Langfinger oder Söldner über Wasser. Bevor man sich in das gute halbe Dutzend Missionen stürzt, erhält jeder Charakter sein Persönlichkeitsprofil aus insgesamt 40 Charakterpunkten in Kategorien wie Stärke, Intelligenz oder Geschicklichkeit. Im Verlauf des Abenteuers lassen sich verborgene Talente weiter fördern und Schwächen ausmerzen.

Von der Aufmachung her orientiert sich Buck Rogers an den populären AD&D-Rollenspielen des gleichen Herstellers. Beim Herumwandern durch Raumstationen und zerklüftete Mondlandschaften sieht man die Umgebung stets aus der Sicht seiner Helden. Durch Klicken in das Grafikfenster bewegt man sich voran. Statt der gewohnten Fantasy-Besetzung aus Orcs und Untoten stellen sich einem diesmal Roboter und Mutanten in allen erdenklichen Größen in den Weg. Im animierten Kampfbildschirm treten die Streithähne gleichzeitig gegeneinander an. Ab und zu erhält die Rogers-Crew Verstärkung durch computergesteuerte Freunde. Gekämpft wird mit Laserkanone, Flammenwerfer oder Granate. Erhältlich ist die Ausstattung im Tausch gegen die Belohnung für bereits bestandene Aufträge. Statt der in einem Science-fiction-Rollenspiel reichlich überflüssigen Zaubersprüche stehen Skill Points parat. Diese Werte beziehen sich auf über 40 so unterschiedliche Kategorien wie „kunstvolles Re-

parieren" und „sorgfältiges Schlösserknacken". Zur Auflockerung kommt es auf der Reise zwischen zwei Planeten immer mal wieder zu einer zünftigen Weltraumschlacht. Um nicht in den unendlichen Weiten des Universums zu enden, pickt man sich aus einem Menü die notwendigen Kommandos heraus. Wer rechtzeitig rammt und effizient entert, darf sich aus der Kasse des Unterlegenen bedienen und nach Herzenslust dessen Ausrüstung plündern.

Wertung

Buck Rogers bringt endlich etwas frischen Wind in die schon etwas angestaubten SSI-Rollenspiele Marke Pool of Radiance. Schon die üppige Ausstattung macht Lust auf das Weltraum-Epos: Neben zwei gewohnt übersichtlichen Handbüchern liegt der Verpackung ein 280 Seiten starkes Taschenbuch bei. Der Schmöker verrät alles Wesentliche über die Herkunft des Titelhelden und nicht zuletzt Wissenswertes zur intergalaktischen Machtstruktur. Der gute erste Eindruck wird vom Spiel selbst nicht enttäuscht: Zwar unterscheidet sich Buck Rogers in der Aufmachung nicht sonderlich von seinen Fantasy-Vettern aus Krynn, das ausgefeilte Skill-System und sechs umfangreiche Missionen sorgen allerdings für ausreichend Abwechslung. Dank einfacher Tastatur-/Joysticksteuerung finden auch Neulinge schnell Zugang zur prächtigen Science-fiction-Story, in der es nur so von ironischen Seitenhieben auf Star Wars und Co. wimmelt. Erste Erfolge im Kampf gegen die durchtriebenen Tyrannen belohnt das Programm mit farbenprächtigen Zwischengrafiken und kleinen, aber feinen Melodien. Ein Wermutstropfen zum Schluß: Allzu umfangreich ist Buck Rogers leider nicht ausgefallen. Alte Rollenspielhasen bringen der Galaxis schneller Frieden, als es ihnen bei einem Preis von 90,– DM lieb sein dürfte. Macht aber nichts, eine Fortsetzung ist bereits in Arbeit.

Tips

I. Chicagorg

1. Die mörderische Hitze zwingt die Party, diesen Ort zu meiden.
2. Aufenthaltsort beim Beginn des Angriffs auf die Raumstation.

3. Von hier aus wird die Treibstoffzufuhr überwacht. Bei näherer Untersuchung zeigt sich, daß die Leitungen von Eindringlingen gekappt wurden.
4. In diesem Gebäude haben die Widersacher bereits gewütet. Die Leichen untersuchen!
5. Die Überreste der Energiezufuhr.
6. In der Bücherei erhält man seine Instruktionen.
7. Die Kantine dient den Eindringlingen als Krankenstation. Sobald die Terrines (Anm.: So heißen die Feinde.) der Party begegnen, greifen sie an. Erst gegen Ende des Angriffs aufsuchen.
8. Auch das Zimmer des Offiziers bietet ein Bild der Verwüstung.
9. Auf Befragen erklärt der verwundete Offizier den Helden, wie sie mit der Handsteuerung der Raketenrampen zurechtkommen.
10. Vorsicht! Ein besonders zäher Alien hat sich im Schlafsaal der Frauen verschanzt.
11. Zunächst sind die Ausgangstüren noch versperrt. Erst wenn die Attacke abgewehrt ist, geht es weiter zum ersten Auftrag.
12. Die Wartehalle – total demoliert.
13. Im Arztzimmer bietet sich Gelegenheit, die eigenen Wunden zu kurieren. Vorsicht vor Explosionen beim Verlassen des Raums!
14. Eine Horde Terrines verbarrikadiert die Tür.
15. Das Nervenzentrum der Raumstation. Sind alle Terrines beseitigt, stürzen Sie sich auf den Techniker (Kommandos: Take Cover, Charge). Wenn dieser versucht, die Raketensteuerung mit Hilfe einer Granate zu zerstören, stürzt sich der beste Kämpfer todesmutig auf den Sprengsatz – die Station ist gerettet!

Am Ende der Mission sollte jeder der Teilnehmer einen Schutzanzug sein eigen nennen. Von den 1.000 Credits Belohnung erwerben Sie Schnellfeuerwaffen (Microwave Guns).

II. Das Spionageraumschiff – Die erste Mission

Hinweis: Entdeckt die Crew den markierten Luftschacht, kann sie problemlos zwischen Station 1 und Station 9 hin- und herpendeln.

1. RAMs Genmutanten reagieren allergisch auf Argongas, von dem hier zwei Kanister herumliegen.
2. Leiter zu Raum 3.
3. Leiter zu Raum 2.
4. Alle Geräte im Maschinenraum stehen bis zur Beendigung des Auftrages still. Die Mutanten – im Spiel ECGs genannt – entdecken das Sextett automatisch und senden einen Stoßtrupp aus. Einer Auseinandersetzung mit den Kreaturen geht man lieber aus dem Weg.
5. Leiter zu Raum 6.
6. Leiter zu Raum 5 (nach unten) bzw. Raum 10 (oben).
7. Die einzelnen Türme werden vom Computer automatisch gesteuert.
8. Eingang. Bei der unvermeidlichen Zerstörung des eigenen Schiffes zu Beginn bleibt auch die Luftschleuse nicht unbeschädigt.
9. Von hier aus begannen die Mutanten ihren Vernichtungszug. Das Labor des Wissenschaftlers bietet ein Bild der Verwüstung.
10. Leiter zu Raum 5 (nach unten) bzw. Raum 15 (nach oben).
11. Die Ruhe in diesem Garten täuscht. Ein riesiges Monster zieht die Helden direkt in seinen Bann. Nur, wer wacker kämpft, hat eine Überlebenschance.
12. Bei dem Versuch, die Gaskanister in Zimmer 14 zu tragen, machen ECGs gegen die Crew mobil. Kämpfen!
13. Nachdem die Gastanks mit dem Versorgungssystem verbunden wurden, setzen sich die Kreaturen erneut zur Wehr.
14. Um die ECGs zu besiegen, überflutet man das gesamte Schiff mit Gas, indem Sie die Kanister mit der Air-Condition koppeln. Den Widersachern gelingt es, die Verbindung zu unterbrechen, und das Team muß zurück zu Zimmer 4.
15. Leiter zu Raum 10.
16. Im Tagebuch von Dr. Donna Conchitez befinden sich Informationen über den Verlauf der Havarie.
17. Im Lagerraum wurden bereits Vorbereitungen für die Verbreitung der Mutanten auf der Erde getroffen. Die Behälter vorsichtshalber zerstören.

18. Leiter zu Raum 19.
19. Leiter zu Raum 18 (nach unten) bzw. Raum 21 (nach oben).
20. Die schiffseigenen Sicherheitstrupps wurden bereits Opfer der Mutanten. Alle Leichen untersuchen!
21. Leiter zu Raum 19 (nach unten) bzw. Raum 25 (nach oben).
22. Im Arztzimmer steht ein DataComp-Rechner, der die Schwäche der ECGs für Argon-Gas enthüllt.
23. Die Parasiten werden automatisch nach Verwendung eines der folgenden Codes entfernt: A22151 oder A95151. Außerdem werden hier Verletzungen kuriert und Personen aus einem eventuellen Koma wiedererweckt.
24. Über die Monitore behält man die Ausbreitung der feindlichen Lebensformen im Auge. Beim ersten Besuch dieses Zimmers greift ein ECG an.
25. Leiter zu Raum 21.
26. Im Zimmer von Dr. Williams liegen weitere Informationen zu den ECGs in einem Ordner.
27. Weiteres Hintergrundwissen aus Dr. Conchitez' Aufzeichnungen.
28. Kapitän Vilnikov mußte beim Kampf mit den Mutanten sein Leben lassen. Das Logbuch enthält neben seinem Geheimcode alle wichtigen Details.
29. Leiter zu Raum 30.
30. Leiter zu Raum 29 (nach unten) bzw. Raum 33 (nach oben).
31. Einem fähigen Programmierer ist es hier möglich, die Sicherheitsanlagen außer Betrieb zu setzen. Jetzt laufen Ihnen keine Roboter mehr über den Weg. Ansonsten folgt ein Angriff aus Raum 32.
32. Hier werden die Verteidigungsroboter gelagert.
33. Leiter zu Raum 30.
34. Gelingt es der Crew, die Rechnereinheit mit Scot zu verbinden, erhält sie regelmäßig Hinweise über die Entwicklung der Lage.
35. Leiter zu Raum 36.
36. Leiter zu Raum 35. Solange das Schiff noch nicht mit Gas durchflutet ist, wird man bei der Benutzung der Leiter unweigerlich angegriffen.

37. Der Selbstzerstörungsmechanismus muß deaktiviert werden. Hat man diese Aufgabe hinter sich, stellt sich einem ein ECG aus Raum 38 in den Weg. Kämpfen!

38. Auch das Monster im Luftschacht muß getötet werden. Zusammen mit den verbliebenen Monstern explodiert es, und das Schiff ist gerettet. Die Maschinen in Zimmer 4 anwerfen, und weiter geht's zum nächsten Level!

CASTLE MASTER

Hersteller: Incentive/Domark / *Vertrieb:* Bomico

Wertung:	72
Sound :	81
Motivation:	82

Handlung

Es war einmal ein Geschwisterpaar. Einer der beiden wurde von dem ach so bösen Magister in sein Gemäuer, die Burg der Ewigkeit, verschleppt. Der andere macht sich auf, den Entführten zu befreien und den Magister zu vernichten. Dazu muß er eine Reihe magischer Pentagramme und einige Schlüssel finden. Zusätzlich machen dem Helden noch einige Geister zu schaffen. „Castle Master" ist ein sogenanntes „Freescape"-Adventure. Die gesamte Burg und die Umgebung, aber auch alle beweglichen Objekte sind in ausgefüllter 3D-Grafik dargestellt.

Wertung

Ein riesiges Gelände, schnelle Grafik und nette Soundeffekte – Castle Master ist der Hit unter den 3D-Spielen.

Tips und Tricks

- Der Magister kann erst getötet werden, wenn man alle Pentagramme und Schlüssel eingesammelt sowie alle 26 Geister vernichtet hat.
- Manche Dinge finden sich erst, wenn man auf dem Boden herumkriecht und einen Blick unter Tische und Regale sowie hinter einige Möbel wirft.
- Zu neuer Kraft gelangt, wer in der Turnhalle das Gewicht anklickt oder sich in der Küche und dem Vorratsraum nach Essen umschaut. Drei Schlucke aus der Flasche tun ihre Wirkung, der vierte Schluck jedoch schwächt wieder.

– Die Fundorte der Pentagramme:

a: In den fünf Höhlen der Katakomben,

b: in der Kirche bei der Glocke,

c: in der ersten Etage: oberhalb des Festsaals/ im Gang hinter der Barriere und

d: in der dritten Etage: in der Rumpelkammer/ im Schauraum.

In den Schauraum gelangt man, indem man in der Kornkammer in die Kiste steigt.

Fundorte der Schlüssel

- In den beiden Ställen.
- In der Gruft und dem Vorraum.
- Beim Brunnen.
- In der Küche und bei Igor.
- In der Zauberhütte.
- Am Dach der Kirche.

- In der zweiten Etage: im Raum hinter den Krankenzimmer bzw. der Bibliothek.

Auf das Dach der Kirche gelangt man, indem man sich auf die Zugbrücke stellt und auf das schwarze Kästchen schießt. Diesen Trick jedoch erst anwenden, nachdem man schon die Falltür in der Zauberhütte benutzt hat und in den Katakomben war.

CHAMPIONS OF KRYNN

Hersteller: SSI / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	81
Sound:	18
Motivation:	84

Handlung

Das Böse ist immer und überall! Dieses Mal auf einem kleinen Kontinent, südlich des Äquators, auf Krynn. Zunächst eroberten die dunklen Mächte nur kleine Städte, doch als die guten Armeen miteinander im Krieg waren, gelang es den finsteren Gesellen ihren Gürtel der Schreckensherrschaft über das gesamte Land zu streifen. Doch in einem Winter zogen sich die letzten Ritter des Guten in einen Außenposten zurück, um von dort aus Krynn zu befreien. Um den tapferen Kerlen zu helfen, trafen sich in einer Herberge eine Gruppe noch unerfahrener Abenteurer.

Sie beschlossen, den Rittern hilfreich zur Seite zu stehen.

Wertung

Neben Ultima-Programmen gehört dieses Game aus der „Advanced Dungeons and Dragons"-Serie zu den besten Rollenspielen für den C64 überhaupt. Mit dem

überragenden Kampfsystem in 3D-Grafik machen Auseinandersetzungen mit Monstern richtig Spaß.

Tips und Tricks

Das Wichtigste am ganzen Spiel ist die richtige Zusammenstellung der Party. Um es ein wenig leichter zu machen, hier zwei bewährte Abenteurergruppen:

Party 1: Kämpfer/Dieb
Kender
Kleriker/Zauberer/Kämpfer
Kleriker/Zauberer/Kämpfer
Ritter
Zauberer

Party 2: Dieb/Kleriker
Kämpfer
Kleriker/Ranger
Ritter
Zauberer/Kämpfer
Zauberer/Kämpfer/Kleriker

Die Mehrfachcharaktere dürfen keine Menschen sein, müssen also einer anderen Rasse angehören. Der Vorteil von mehreren Charakteren bei einem Partymitglied liegt auf der Hand: Er besitzt wesentlich mehr Fähigkeiten. Jedoch sammelt ein Mehrklassencharakter nicht so schnell Erfahrungen, kommt auch nicht so schnell in einen höheren Level.

Die Kämpfe

Auf keinen Fall dem Computer die Steuerung eines Kampfes überlassen. Gegen feindliche Gruppen verliert er meist. Wenn er gegen einen Drachen kämpft, gewinnt er, läßt aber dann die Party in zurückgebliebene Säure laufen.

Ein Zauberer kann bei einem Kampf oft die meisten Waffen ersetzen. Zunächst einmal untersucht man seine Fähigkeiten (Detect Magic) und kann dann mit den bereits vorhandenen Sprüchen loslegen. Hier eine kleine Auswahl:

HOLD PERSON: Wirkt am besten auf menschliche Kämpfer.

SILENCE 15'RADIUS: Sehr guter Spruch, um gegnerische Zauberer außer Gefecht zu setzen. Dieser Spruch funktioniert übrigens immer!

DISPEL MAGIC: Ist ein eigener Mitkämpfer durch einen Zauberer des Gegners ausgeschaltet worden, so löst dieser Spruch den Zauber wieder auf.

PROTECTION FROM EVEL 10 RADIUS: Schützt gut vor Todesrittern und Anraks.

LIGHTNING BOLT: Total guter Spruch, da er meist durch mehrere Gegner hindurchgeht. Doch Vorsicht! Er prallt gelegentlich von Wänden ab und setzt dann die eigene Party außer Gefecht!

FIRE SHIELD: Benutzt man diesen Spruch, so bekommt der Gegner den eingezeichneten Schaden selbst auch ab.

MINOR GLOBE: Mit diesem Spruch lassen sich Zaubersprüche bis zur dritten Stufe abwehren.

Immer zwei Waffen mitnehmen! Es kann schon mal vorkommen, daß ein Schwert in einem Gegner steckenbleibt und somit verlorengeht.

DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Hersteller: SSI / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	67	
Sound:	28	
Motivation:	71	

Handlung

Erinnern wir uns: Vor einem Jahr gelang es einem furchtlosen Helden-Sextett, Finsterling Takhisis aus der Fantasy-Welt von Krynn zu vertreiben. Zur Feier ihres Triumphs treffen sich die „Champions of Krynn“ auf Einladung des Statthalters am Ort des Geschehens wieder. Das Gesetz der Serie will es nun so, daß auch einige ungebetene Gäste dem Gelage einen Besuch abstatten. Sir Karl, ehemals ehrenwerter Ritter und im ersten Teil aus dem Leben geschieden, hat im Jenseits die Fronten gewechselt. Sein neuer Arbeitgeber hört auf den Namen Soth, pflegt fleißig Schwarze Magie und plant, das ganze Land mit seinen Todesschwadronen ins Verderben zu stürzen.

Um dies zu verhindern, schart der Spieler eine neue Heldenriege um sich. Dabei hat er die Wahl, ob er die liebgewonnenen Streithähne aus anderen SSI-Rollenspielen übernehmen oder eine komplett neue Clique erschaffen möchte. Gewehr bei Fuß stehen sieben verschiedene Rassen, Menschen, Zwerge und

Elfen bereit. Jedes Wesen ist mindestens Mitglied einer Charakterklasse. So findet sich ein Völkchen aus Kämpfern, Zauberern, Priestern und Dieben zusammen. Verschiedene Punktewerte geben Aufschluß über Stärke, Ausdauer, Intelligenz und Erfahrung der Weggefährten. Je nachdem, wie erfolgreich sich der Spieler im Kampf gegen Soths Legion behauptet, reifen die Figuren heran, werden befördert, lernen neue Zaubersprüche oder schlagen mit besseren Waffen kräftiger zu.

Die Umgebung sieht man während des gesamten Spieles in einem kleinen Fenster in der linken oberen Ecke. Über die Tastatur tastet man sich durch die verwinkelten Gänge, sammelt Gegenstände auf und läuft unweigerlich Monstern über den Weg. In diesem Fall wechselt das Programm automatisch in den Kampf-Modus, in dem man seine Mannen aus der Vogelperspektive einzeln dirigiert. Ist genug gemeuchelt und geplündert, geht die Reise weiter.

Wertung

Mit dem sechsten Rollenspiel aus der scheinbar endlosen „Advanced Dungeons und Dragons"-Reihe bleibt SSI sich erwartungsgemäß treu. Wer dem Fantasy-Universum von „Pool of Radiance" oder „Course of the Azure Bonds" schon einmal einen Besuch abgestattet hat, findet sich in Krynn schnell zurecht. Die Fantasy-Veteranen des amerikanischen Rollenspielspezialisten konzentrieren sich zugunsten einer einfachen Bedienung auf eine abwechslungsreiche Story.

Und die hat es diesmal wirklich in sich: An keinem Ort ist man vor Angriffen sicher. In den ausgefeilten Labyrinthen lauert hinter jeder Ecke das Verderben. Die Geschichte steckt voller überraschender Wendungen, aus Freunden werden, ehe man sich's versieht, erbitterte Gegner.

Zusammen mit den detaillierten Grafiken der Monster und Orte entsteht so Märchenstimmung vom Feinsten. Besonders positiv fällt der überarbeitete, noch übersichtlichere Kampfbildschirm auf: Alle Aktionen wurden im Vergleich zu den Vorgängerspielen erheblich beschleunigt, auch stellen sich einem nun nicht mehr gleich 40 Zombies auf einmal in den Weg. Allerdings herrscht akuter Mangel an neuen Zaubersprüchen sowie kniffligen Puzzles. Gerade drei neue Formeln haben die Magier im Repertoire, die betont logischen Rätsel stellen auch für Einsteiger kein besonderes Problem dar. Unterm Strich bleibt so ein ausgereiftes, wenngleich actionlastiges Rollenspiel übrig, an dem vor allem Einsteiger mit Fantasy-Faible ihre Freude haben werden.

Lösungshilfen

Kalaman

1. Hinter den Toren liegt der Marktplatz. Der Weg ist bei Nacht versperrt.
2. Der Tempel von Kal bietet ganztägig seine Heilkünste an.
3. Im Haus des Statthalters, in dem sich zu Beginn Daine, Ariela und Major Tems aufhalten. Im weiteren Verlauf wird Seba von Ariela verschleppt. Die Party kehrt hierher zurück und beweist mit Hilfe des Ohrrings Arielas ihre Verstrickung in die Affäre.
4. Nach ihrem Sieg über Ariela (Zaubertrank einsetzen!) erfährt die Party von einem Ritter, wie sie in den Wald der Stimmen (Voice Wood) gelangt.

HERO QUEST

Hersteller: Gremlin Graphics / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	74
Sound:	78
Motivation:	70

Handlung

Morcar, ein gemeiner Magier, terrorisiert mit einem Rudel Monster die gesamte Fantasywelt. Aber damit ist bald Schluß, denn vier wackere Gesellen wollen den Zauberer das Fürchten lehren. Je nach Lust und Laune steuert der Spieler abwechselnd den Elfen, den Magier, den Barbaren oder den Zwerg. Wer möchte, kann auch mit bis zu vier Mitspielern durch die dunklen Verliese streifen. Dabei schlüpft ein Abenteurer in die Rolle von Morcar, die anderen kümmern sich um die Helden.

Hero Quest unterscheidet sich erfreulicherweise von anderen Rollenspielen, die es mittlerweile haufenweise auf dem Markt gibt. Der Computer stellt das Geschehen in einer schräggestellten 3D-Grafik dar, Steinplatten bedecken den Boden der Verliese. Eine Münze als Würfelersatz bestimmt, wie viele Felder man weiterziehen darf. Genau wie beim gleichnamigen Brettspiel ziehen alle Figuren nacheinander. Bei jedem Zug ist es möglich, Monster anzugreifen, Gegenstände aufzusammeln, Türen zu öffnen oder Zaubersprüche loszuschmettern. Gelegentlich finden sich Tränke, Golddukaten und, im Waffenshop, wirkungsvolle Waffen und Rüstungen.

Insgesamt warten 14 Prüfungen auf die Abenteurer-Clique. Mal sind die Helden auf der Suche nach einem Goldschatz, in einer anderen Mission versuchen sie, den Ausgang aus einem vertrackten Labyrinth zu finden.

Wertung

Hero Quest macht optisch und akustisch einen sehr guten Eindruck. Die Melodien sind stimmungsvoll, die Geräusche klingen realistisch. Auch was die vielen grafisch aufwendigen Menüs und kleinen Zwischengrafiken angeht, so verdient der Hersteller dafür Lob und Anerkennung. Schade nur, daß sich die Quests zu wenig voneinander unterscheiden und die einzelnen Missionen leicht zu knacken sind. Rollenspielexperten lösen das Spiel in wenigen Tagen. Dafür eignet sich Hero Quest besonders für Einsteiger ins Fantasy-Genre. Dank der einfachen

Handhabung und der übersichtlich angeordneten Icons kommen sie leicht ins Spiel.

Lösungshilfen

- Stößt ein einzelner Magier in einem Raum auf viele Monster, bringt er sich leicht in Sicherheit, indem er einfach das Zimmer verläßt. Die Monster folgen nicht durch verschlossene Türen.
- Wer Räume mit vielen Monstern durchqueren muß, sollte dies nicht alleine tun. Die Gegner stürzen sich sonst allesamt auf die arme Figur. Gruppen werden dagegen nicht so schnell angegriffen, und wenn, dann teilen sich die Monster auf die vier Figuren auf.

HILLSFAR

Hersteller: SSI / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	71	
Sound:	24	
Motivation:	69	

Handlung

Was macht ein rastloser Abenteurer, dem selbst das fieseste Monster nur noch ein müdes Lächeln entlockt? Er reitet nach Hillsfar, wo nicht weniger als zwölf Missionen auf ihn warten.

Wie bei SSI üblich, beginnt der Ausflug mit der Wahl der Charakterklasse: Dieb, Magier, Kämpfer oder Kleriker. Auf dem Rücken seines Pferdes galoppiert der Held dann in die Stadt. Auf der rechten Seite des Bildschirms sieht der Spieler seine Figur aus der Vogelperspektive durch die Straßen schlendern. Während der Missionen muß man nicht nur mit Bürgern reden und Gegenstände einsammeln, sondern auch sein Können am Joystick unter Beweis stellen. In der Arena warten vier blutrünstige Gladiatoren, die Sie gerne verprügeln wollen.

Genauso schwer zu meistern wie diese Raufbolde ist die Kunst des Bogenschießens. Wer mit zehn Pfeilen alle Ziele abräumt, bekommt im Gegenzug Gold auf seinem Konto gutgeschrieben. Schließlich rundet ein Suchspiel in den Häusern der Stadt die Aktivitäten ab.

Wertung

Hillsfar unterscheidet sich wohltuend von den anderen Rollenspielen der „Advanced Dungeons and Dragons"-Serie. Im Verlauf des spritzigen Action-Adventures kommen auch Joystickartisten voll auf ihre Kosten. Die vier Arcade-Sequenzen bieten kurzweilige Unterhaltung, ohne gleich nach dem zweiten Mal zu langweilen. Vor allem die detaillierte Grafik mit flüssig animierten Sprites sorgt für Stimmung am Bildschirm. Die Aufträge selbst bieten ausreichend Abwechslung und steigern sich schön langsam im Schwierigkeitsgrad. Rollenspiel-Puristen werden in Hillsfar sicherlich den Tiefgang des kurz vorher erschienenen Pool of Radiance vermissen, für Einsteiger ist die Mixtur aus Action und Adventure aber genau der richtige Zeitvertreib. Hohe Spielbarkeit, hübsche Grafik und einfache Bedienung, was will man mehr?

Tips und Tricks

I. Allgemeine Hinweise

- Die Zeit vergeht bei Ruhepausen in der Gilde besonders schnell.
- Der Computer setzt frühzeitig einen Dieb auf den Helden an, der ihn seiner Besitztümer berauben soll. Wer in die Arena geht oder in seiner Gilde ein Nickerchen hält, ist den garstigen Begleiter schnell los.
- In den Kneipen nicht zuviel Alkohol trinken. Besoffene werden umgehend den Monstern in der Arena zum Fraß vorgeworfen.

II. Die Action-Sequenzen

Reiten

Es gibt zwei Möglichkeiten, sich sicher von einem Ort zum anderen zu bewegen: Entweder man weicht den Hindernissen frühzeitig aus, oder man setzt den „Rod of Blasting', einen besonderen Zauber, durch Drücken der ENTER-Taste ein. Letzterer hat den Nachteil, daß er nur 10 bis 15 Fallen ausschaltet, bevor er erlischt. In den Häusern der Stadt liegt allerdings regelmäßig Magie-Nachschub versteckt. Es ist übrigens sinnlos, den Spruch zu horten. Der Held kann stets immer nur einen 'Rod of Blasting' bei sich tragen.

Ein Spezialtip für Wagemutige: Die Zahl der entgegenkommenden Pfeile und Vögel ist abhängig von der Geschwindigkeit. Im Galopp beschränkt sich die Gefahr aus der Luft auf ein Minimum.

Bogenschießen

Je mehr Punkte man im Bereich „Dexterity“ gesammelt hat, um so weniger zuckt das Fadenkreuz beim Zielen. Wie schnell der Pfeil fliegt, hängt wesentlich von der Stärke des Charakters ab. In den ersten Runden bewegen sich die Ziele nicht. Hier sollte man für spätere Level üben und sich die beste Position für das Fadenkreuz genau einprägen.

Die Kämpfe in der Arena

Bevor man sich in die Prügelei stürzt, auf jeden Fall etwas für die Gesundheit tun, sei es nun beim Heiler oder mit einem Stärketrank. Wenn sich gleich mehrere Gegner auf einen stürzen, ist es ratsam, ein paar Tränke mit in die Arena zu nehmen. Ein tiefer Schluck zwischen den Runden wirkt manchmal Wunder. Eigene Schläge sind am wirkungsvollsten, wenn das Monster gerade selbst zum Angriff ausholt. Manchmal versetzt diese forsche Taktik den Gegner in einen Zustand der Betäubung. Sofort wieder zuschlagen. In den Pubs der Stadt erzählen sich die Bewohner Geschichten, wie man den ersten vier Geg-

nern den Garaus macht. Mit dem Befehl „Listen to Gossip“ kann man diesem Small Talk lauschen.

Im Labyrinth

Immer auf die Uhr schauen. Ist das Zeitlimit abgelaufen, kann man den Irrgarten mit ein bißchen Glück unbeschadet verlassen, wenn man umgehend den Ausgang findet und keinem Wächter über den Weg läuft. Bonus-Räume finden sich am besten, indem man sich von links oben im Labyrinth vortastet. Sie liegen immer hinter einer Mauer auf der linken Seite und finden sich an folgenden Plätzen: Castle, Mages' Tower, Haunted Mansion, Wizards Labyrinth, Rogues Guild, Wizards Guild, Fighters Guild, Temple of Tempus.

KEYS TO MARAMON

Hersteller: Mindcraft / *Vertrieb:* Leisuresoft

Grafik:	75
Sound :	10
Motivation:	89

Handlung

Bei „Keys to Maramon" handelt es sich um die Fortsetzung von „The Magic Candle". Das neue Abenteuer spielt auf Maramon, einer paradiesischen Insel, wo sich die Einwohner mit Perlentauchen und Fischerei beschäftigen. Doch eines sonnigen Tages macht sich der Hüter des Landes auf den Weg nach Schloß Oshcrun, um König Rebnard im Kampf gegen das Böse zu unterstützen. Darauf haben die Mächte der Dunkelheit nur gewartet. Sie schicken unzählige Orcs und Goblins nach Maramon, um die Einwohner zu terrorisieren und auszurauben. Und so kommt es, daß aus dem einst so blühenden Paradies ein Ort der Armut und der Angst wird. Nacht für Nacht ziehen die Eindringlinge durch das Dorf, stecken Häuser an und stehlen die erarbeiteten Reichtümer. Tagsüber halten sie sich in vier dunklen Türmen auf. Als Kapitän Barbos bei einer Handelsfahrt auf Maramon eintrifft, schenkt er der halbverhungerten Bevölkerung seine Fracht und verspricht, aus seiner Heimat, dem Land Deruvia, Hilfe zu holen.

Vier Freiwillige nehmen den todesmutigen Kampf gegen Orcs und Goblins auf – ein Jäger, eine Kurierin König Rebnards, ein Schmied und ein mysteriöser Lehrer. Zu Beginn wählt sich der Spieler einen Charakter aus.

Jede Figur hat individuelle Stärken und Schwächen.

Das Programm läuft in Echtzeit ab, so daß nicht viel Zeit zum Überlegen bleibt. Die Szenerie ist gänzlich Rollenspiel-untypisch; es gibt zunächst keine verwinkelten Dungeons, sondern lediglich eine Stadt mit Gebäuden, die betreten werden können. So wundert es denn nicht, daß das komplette Spiel auf einer doppelseitigen Diskette, die nicht einmal voll bespielt ist, Platz findet. Zeichenwütige Rollenspiel-Freaks müssen sich daran sicherlich erst gewöhnen. Zudem werden praktisch alle Aktionen über Joystick gesteuert, was eher den Anschein eines Action-Strategiespiels mit Rollenspiel-Elementen vermittelt. Sobald unser Held genügend Erfahrung und Kraft gesammelt hat, muß er im späteren Spielverlauf die Katakomben von Maramon erforschen, um das große Geheimnis über die Herkunft der unzähligen gefährlichen Monster herauszufinden. Ein wenig Katographieren ist also doch angesagt. Im Vergleich zu anderen Rollenspielen aber ein verschwindend kleiner Teil.

Wertung

Auch wenn es nicht sonderlich viele verwinkelte Verliese gibt, so ist „Keys to Maramon“ doch sehr gelungen, zumal auf einem kleinen Computer großflächige Dungeons und unzählige Handlungsmöglichkeiten zu immensen Nachladezeiten führen. Die Grafikdarstellung sieht der von „The Magic Candle“ ähnlich und besteht aus umdefinierten Zeichensätzen.

Tips und Tricks

Gleich am ersten Tag die Kneipe „The Flying Fish“ betreten und mit Kapitän Barbos sprechen. Damit nicht zu lange warten, da der Kapitän noch am gleichen Tag das Land verläßt und man die wichtigen Informationen nicht mehr bekommt.

Stärken und Schwächen der einzelnen Charaktere

Der Jäger
Er trägt einen Bogen, eine kleine Axt und besitzt gleich zu Beginn einige Heilrationen. Sobald etwas Gold zusammengespart ist (siehe unten), empfiehlt sich die Anschaffung von einer besseren Rüstung sowie handlicheren Waffen.

Der Schmied
Sein größter Vorteil ist seine Stärke. Mit der bloßen Hand kann er Orcs und Goblins töten, ohne daß er Waffen und Rüstung besitzt. Letztere kaufen Sie am besten bei „Denn und Arbo Steele“. Damit er nicht verhungert, bekommen Sie bei „Rosel's Herbal Wonders“, die aus The Magic Candle bekannten Sermin Mushrooms (Pilze).

Die Kurierin
Dieser Charakter ist zunächst mit keinerlei Waffen oder Rüstung ausgestattet, besitzt dafür aber am meisten Goldstücke. Somit kann man mit ihr am besten herumexperimentieren, da sie auf keine Ausrüstungsgegenstände festgelegt ist. Kaufen Sie ihr ein Langschwert und ein Kettenhemd – sie ist dann eine starke Kämpferin, die gut gegen feindliche Angriffe geschützt ist.

Der Lehrer
Sehr gute Ausrüstung und magische Zauberstäbe sind seine Stärken. Mit seinem Goldvorrat können Sie ihm eine bessere Rüstung kaufen – zum Beispiel ein Kettenhemd. Die Zauberstäbe zunächst nicht benutzen! Ihre Kraft aufzuladen ist sehr teuer.

Und hier noch mehr Tips

Ein Besuch der Bibliothek lohnt sich auf jeden Fall. Sie liegt östlich von der Stadtmitte. Hier erhalten Sie zahlreiche Informationen über Geheimschlüssel, Drachen, Gebäude und Zauberer. Alle wichtigen Dinge notieren! Sie helfen im Spielverlauf entscheidend weiter.

Im Rathaus erhalten Sie wöchentlich ein paar Goldstücke, um Ihren Helden nach und nach besser auszurüsten. Dies ist auch unbedingt nötig, da besonders das Betreten der dunklen Monster-Türme extrem gefährlich ist. Ohne optimale Waffen und Rüstungen besteht überhaupt keine Chance.

Der Bibliotheks-Verwalter Timothy Quint ist zwar erst neu in Maramon, verfügt aber über viel Allgemeinwissen, besonders in bezug auf das Land Deruvia. Wer weiß, vielleicht stehen die Monster in Zusammenhang mit den Mächten, die seinerzeit Deruvia verwüsteten...

LORDS OF DOOM

Hersteller: Starbyte / *Vertrieb:* Bomico

Grafik:	58
Sound:	56
Motivation:	71

Handlung

In einem Städtchen mitten in der Wüste tobt der Horror. Zombies und Vampire machen die Straßen unsicher. Fast alle Bewohner sind geflüchtet, bis auf Charlie Jackson und Sharon McGillis. Sie haben all den Monstern und Killern den Kampf angesagt. Zusammen mit dem berühmten Vampirjäger Van Halen und Freundin Susan kämpfen sie gegen die böse Brut. Das Geschehen zeigt der C64 in einem kleinen Grafikfenster. Alle Charakterköpfe samt ihrer Eigenschaften und den gefundenen Gegenständen befinden sich herumgruppiert ebenfalls auf dem Screen.

Wertung

Bei Lords of Doom handelt es sich um eine nette Mischung aus Rollenspiel, Adventure und Actiongame.

Ständig ist man damit beschäftigt, Gegenstände zu finden und Zombies, Werwölfe, Mumien oder Vampire zu killen. Auch wenn die Handlung an einigen Stellen ziemlich blutrünstig ist, so setzt aber leider kein Gruseleffekt ein. Die Sprites haben dafür zu viel Ähnlichkeit mit Schießbudenfiguren.

Tips und Tricks

Im folgenden wird die Lösung von einigen kniffligen Problemen beschrieben, die während des Horror-Abenteuers auftreten:

Körperliche Konstitution

Damit die Charaktere immer fit sind, sollten Sie genügend mit Essen, Trinken und Van Halens Medizin Packs versorgt werden. Frisches Trinkwasser gibt es stets vom Wasserhahn in der Küche.

Wie komme ich ins Haus?

Im Gebüsch direkt vor dem Eingang findet sich der passende Schlüssel zur Tür.

Van Halen und Susan alarmieren

Anfangs verfügt der Spieler nur über zwei Charaktere. Damit die anderen beiden zu Hilfe eilen, müssen Sie nach ihnen telegrafieren.

In der Kommode in der Eingangshalle des Hauses befindet sich ein Notizbuch mit Van Halens Urlaubsadresse. Damit zur Post laufen und den Telegrafen bedienen.

Flammenwerfer bauen

Eine vertrackte Aktion!

Zunächst müssen Gartenschlauch, Pumpe und Benzinkanister organisiert und zusammengesteckt werden. Anschließend mit dem Waschbeckenschlauch im Frisörsalon den selbst gebastelten Flammenwerfer mit Benzin füllen.

Armbrust

Kinderleicht zu finden – im Salon des Hauses. Schwieriger ist es da schon mit der Munition, – den Holzbolzen. Die bekommen Sie beim Schreiner, vorrausgesetzt Sie zerhacken den Holzhaufen und schnitzen daraus mit dem Taschenmesser kleine Pflöcke.

Revolver und Patronen

Einen Revolver bekommt der Held im Waffenladen, wenn er die Vitrine mit der Brechstange zerschlägt.

Normale Patronen finden sich im Gästezimmer des Hauses. Um Silberpatronen zu bekommen, bedarf es einiger Bemühungen: Zunächst die Patronenform aus dem verschlossenen Schrank im Waffenladen holen. Mit der Brechstange läßt sich das Vorhängeschloß aufbrechen.

Mit der Form und dem Silberschmuck, der in verschiedenen Räumen im Haus herumliegt, gehen Sie ins Metallwarengeschäft und benutzen den Schmelzofen.

Wie baue ich eine Bombe?

Der Sprengsatz wird aus folgenden Bestandteilen zusammengebastelt: Nitro aus dem Waffenladen, dem Draht aus dem Metallwarenladen und der Autobatterie (Motorhaube mit der Brechstange knacken).

Wie sprenge ich das Kino?

Warum um alles in der Welt soll ich bloß den Filmpalast sprengen? Ganz einfach! Nach der Explosion wird der Eingang zu den Katakomben freigelegt. Um das Gebäude in die Luft zu jagen, deponieren Sie die Bombe im Kino und verwenden den Telegrafen aus dem Postamt als Zünder. Dies ist allerdings nur möglich, wenn die vier Helden zuvor die Schriftrolle aus dem Sarg des Obervampirs gefunden haben.

Wie komme ich an das Ankh?

Es befindet sich in Van Halens Bankschließfach.
Der Schlüssel dazu liegt im Schlafzimmer-Tresor.

Und wie kriege ich den Safe auf?

Wie wohl? Natürlich mit der richtigen Kombination.

Die ist auf fünf verschiedene Zettel verteilt.

Einer hängt unter dem Billiardtisch, der nächste hinter einem Bild im Zimmer südlich vom Salon, der dritte liegt in der Truhe eines Personalzimmers (nur mit dem Gartenhandschuh öffnen), ein anderer unter den Kartoffeln im Keller und der letzte in den Weidenkörben, ebenfalls im Keller. Wer alle Zettel gefunden hat, stellt fest: Die gesuchte Kombination lautet 2/8/1/1/3. Aber Vorsicht! Wer sie nicht richtig einstellt, den trifft automatisch der Pfeil einer versteckten Armbrust. Clevere Leser versuchen jetzt womöglich den Tresor zu öffnen, ohne zuvor die ganzen Zettel eingesammelt zu haben. Ätsch – das geht nicht!

Wie komme ich an das Weihwasser?

Mit der Flasche in die Kapelle laufen und die heilige Flüssigkeit einfüllen.

Wo bitteschön ist das Wolfskraut?

Ein Buch in der Bibleothek berichtet von einem gewissen Sir John, der ständig dieses Mittel mit sich herumgetragen haben soll, um Werwölfe damit zu verschrecken. Dummerweise schaut sich der edle Adelsmann mittlerweile die Radieschen von unten an. Damit wird der Spieler zum Grabschänder, begibt sich auf den Friedhof, sucht Sir Johns Grabstein und buddelt die Leiche aus. Zwar steigt der Tote als angriffslustiger Zombie aus der Kiste, aber wer den Untoten siegreich bekämpft, findet dafür das gesuchte Wolfskraut.

Wie komme ich in den Keller?

Gute Frage! Der Gang zum Keller ist nämlich verschüttet. Wer trotzdem hinunter möchte, buddelt sich einen Durchgang mit der Schaufel. Dann versperrt nur noch eine Tür den Weg. Der Schlüssel dazu liegt übrigens im Spind in der Küche.

Wie kille ich den Obervampir?

Der Schurke hat sein Domizil im Keller des Hauses.

Im Vorraum hausen fünf weitere Blutsauger, die sich leider nicht einfach mit dem Christus-Kreuz abschrecken lassen. Nur Van Halen hat eine Chance, den Chef-Vampir zu erledigen. Alle anderen sind seiner mentalen Macht unterlegen. Als Waffen benötigt Van Halen einen Holzpflock, Kreuz und Weihwasser. Zuerst wird der Obervampir mit dem Wasser erschreckt, dann rammt ihm Van Halen den Pflock ins Herz. Daraufhin verschwinden auch die fünf anderen Vampire.

Und normale Blutsauger?

Ein gezielter Schuß mit der Armbrust reicht völlig aus. Mit anderen Waffen sind mehr Treffer nötig. Wer gar nicht kämpfen möchte, der kann die Vampire auch mit dem Kreuz vertreiben.

Die Vernichtung des Oberzombies

Er lebt in der nordwestlichen Gruft auf dem Friedhof – ein Grufti sozusagen! Im Vorraum lauert dummerweise ein ganzer Haufen Zombies, die sich leider nicht im Kampf besiegen lassen. Was tun?

Einer der Charaktere muß geopfert werden. Am besten jemand, dessen Konstitution sowieso schon angeschlagen ist. Der arme Tropf geht in die Zombie-Gruft, und bevor ihn die Biester angreifen, flüchtet er – die Zombies werden ihm mit Sicherheit folgen und ihn umbringen. Grausam, aber vorteilhaft. Durch dieses Ablenkmanöver ist der Weg zur Gruft fast frei. Es sind nur noch eine Schutthalde (mit der Schaufel beseitigen!) und eine Tür im Weg.

Die läßt sich übrigens prima mit der Brechstange öffnen.

Und da ist er: der Oberzombie, den Sie jetzt mit der Axt zerhacken müssen. Die sterblichen Überreste keinesfalls einfach herumliegen lassen, sonst vereinigen sie sich nach kurzer Zeit wieder.

Statt dessen sollten »ie die Teile mit gesegneter Erde aus der Kapelle bedecken. Ist der Oberzombie tot, segnen auch seine Artgenossen das Zeitliche.

Wie geht's den normalen Zombies an den Kragen?

Mit einem gezielten Kopfschuß!

Vernichtung des Oberwerwolfes

Dieser gemeingefährliche Zeitgenosse haust im Wald. Nur Charlys Hand ist ruhig genug, um ihn mit einem gezielten Herzschuß zu töten. Leichter wird's, wenn der Held sein Opfer vorher mit dem Wolfskraut erschrickt. Damit lassen sich übrigens alle anderen Werwölfe in die Flucht schlagen.

Normale Werwölfe

Wer mit Silberpatronen feuert, braucht nur einen Schuß, ansonsten sind wie bei Mumien mehrere Treffer nötig.

Hersteller: Mindcraft / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	35	
Sound:	2	
Motivation:	84	

Handlung

In einem fernen Land namens Deruvia herrschen Angst und Schrecken in den Straßen. Aggressive Orks und Wolvingas fallen über die Insel her und terrorisieren die rechtschaffenen Einwohner.

Und das alles nur, um die armen Teufel daran zu hindern, die magische Kerze mit ihren Fähigkeiten zu erneuern. Sollte sie abbrennen, kann der machtgierige Dämon Dreax, der durch den Bann der Zauberkerze gefangengehalten wird, wieder sein teuflisches Unwesen treiben und die Bewohner versklaven. König Rebnard, Herrscher über Deruvia, sieht nur noch eine Chance, sein Land vor dem Untergang zu bewahren. Er läßt per Flugblatt unerschrockene Abenteurer suchen, die gegen angemessene Belohnung mit Hilfe der Kinder des Lichts die magische Kerze erneuern und so dem Dämonen Dreax ein für allemal das Lebenslicht auspusten. Waldarbeiter Lukas findet einen der Handzettel und bewirbt sich beim Staatsoberhaupt. Nach mühsamem Training mit Schwert und Magie wird er auch prompt für den Job engagiert.

Sobald die Vorgeschichte abgelaufen ist, kümmert sich nun der Spieler um Lukas's Geschicke.

Auf dem übersichtlichen Hauptscreen sind neben dem schräg-perspektivisch dargestellten Spielfeldausschnitt Raumname, Datum, Level, Partymitglieder und anwählbare Kommandos angeordnet. Die Steuerung erfolgt wahlweise über Joystick oder Tastatur, wobei letzteres bei längerem Spiel empfehlenswerter ist.

Neben dem englischsprachigen Handbuch und zwei doppelseitigen Disketten ist eine farbige Karte von Deruvia im Lieferumfang enthalten, die einen guten Überblick über die Abenteuerwelt bietet. Mit Schiffen können die insgesamt zehn Inseln angesteuert werden, die neben Gebirgen, Wiesen und Wäldern auch Seen, Flüsse, Wüsten und sogar Eisgebiete beinhalten. Gute Ausrüstung und Kondition ist also gefragt! Über magische Teleporterfelder gelangt die Party zu wichtigen Orten. Erwähnenswert ist noch das Kampfsystem: Bei Begegnungen jeglicher Art kann aus zahlreichen Handlungsoptionen ausgewählt werden. Neben Gesprächsmöglichkeiten steht die Benutzung von Zaubersprüchen oder Waffen zur Verfügung. Die einzelnen Party-Mitglieder können sich auch strategisch um die Gegner verteilen und sie umzingeln.

Wertung

Die Bildschirmaufteilung ist sehr übersichtlich, und alle Aktionen sind schnell ausführbar. Auf der höchsten Schwierigkeitsstufe sind die gefährlichen Orks jedoch kaum besiegbar – schnell metzeln die Biester alle Gefährten nieder, so daß man wieder von vorne beginnen muß.

Aus speicherbedingten Gründen ist die perspektivische Grafikdarstellung von Räumen und Wildnis eher als „funktionell" zu beschreiben: statt liebevoller Bitmap-Grafik wurde lediglich der Zeichensatz umdefiniert und mit 4-Farb-Sprites ergänzt. Trotz dieser Einschränkungen ist der Grafikaufbau so quälend langsam, daß man meinen könnte, das Spiel sei in compiliertem Basic geschrieben. Im Vergleich zu Rollenspiel-Klassikern wie z.B. Bards Tale hätte man hier doch etwas mehr erwarten können. Die klangliche Untermalung mit laienhaften Piep- und Rauschgeräuschen läßt den genervten User zum Lautstärkeregler greifen. Bei einem vier Diskettenseiten umfassenden Spiel sind mir diese Ersparnisse unverständlich, zumal die miese technische Ausführung der eigentlich guten und atmosphärisch dichten Story alles andere als gerecht wird.

Trotz schlechter Umsetzung erhält der passionierte Rollenspieler beim Kauf von „The Magic Candle" ein Game, das monatelang an den Monitor fesselt. Das gute Kampfsystem, die zahlreichen Handlungsmöglichkeiten und die komplexen Gesprächsmöglichkeiten lassen Sie nach ein paar Stunden Spiel Ihr Umfeld vergessen. Wer viel Fantasie hat, erträgt vielleicht auch die schlichten Grafiken.

Tips und Tricks

Wer seine Gefährten im Knight Room gefunden hat, begibt sich zu König Rebnard, der gerne nützliche Gegenstände und Proviant auf die Reise mitgibt.

Achtung! Sollte seine Majestät gerade nicht anwesend sein, später nochmal versuchen! Zwischendurch geht der King nämlich eine Kleinigkeit essen oder aufs stille Örtchen.

Weiter geht's über die südwestlich gelegene Treppe in den nächsthöheren Level. Dort suchen Sie den Guest Room. Teilen Sie dort die Party auf, so daß in der einen Hälfte die Charaktere mit hohen Charisma-Werten, in der anderen die Wizards sind. Letztere sollen nun Zaubersprüche erlernen (LEARN), die anderen Mitglieder werden in Schlaf versetzt. Danach BEGIN auswählen! Nun schalten Sie auf die Charisma-Party und führen die Erforschung des verwinkelten Schlosses fort.

Damit Sie Ihre Reise optimal planen können, benötigen Sie natürlich noch genauere Informationen. Grüßen Sie deshalb jede Person, der Sie im Schloß begegnen und fragen Sie nach Tips! Zwischendurch ist es sinnvoll, auf die Wizard-Party zu schalten, um zu sehen, wie es den Zauberern geht. Werden sie langsam erschöpft, wirkt eine kleine Pilz-Mahlzeit (Sermin Mushrooms) manchmal Wunder. Danach schalten Sie wieder auf die Charisma-Party zurück.

Wenn Sie meinen, genug Informationen für Ihre Aufgabe gesammelt zu haben, begeben Sie sich wieder einmal zum Guest Room. Die Wizards müßten nun ihr Studium beendet haben, und die Gefährten betreten dann gemeinsam die Wildnis.

PIRATES

Hersteller: MicroProse / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	46
Sound:	35
Gesamt:	89

Handlung

Sid Meier, zusammen mit Bill Stealey Gründer des amerikanischen Softwaregiganten MicroProse, simuliert in seinem Arcade-Adventure Pirates! die Abenteuer eines hoffnungsvollen Freibeuters. Bevor die große Seereise beginnt, entscheidet der Spieler, ob er lieber als Spanier, Holländer, Franzose oder im Dienste der Königin von England die Gewässer unsicher machen möchte. Außerdem bestimmt er, unter welchen politischen Bedingungen und mit welchen Begabungen er ans Werk geht. Als begnadeter Schwertkämpfer beherrscht er in Fechtduellen den Umgang mit Säbel und anderen Waffen. Ein echter Vorzug! Dafür sind seine Fähigkeiten in Sachen Navigation oder bei anderen Fertigkeiten des Piratenberufs nicht sonderlich ausgeprägt.

In den dunklen Spelunken der mehr als dreißig größeren Hafenstädte der karibischen Inselwelt warten mehr oder weniger vertrauenerweckende Gestalten nur darauf, als Seeräuber angeheuert zu werden. Hier erfährt man, wer gerade mit wem im Krieg liegt, ob sich Piraten in Küstennähe herumtreiben oder ein Besuch beim Gouverneur ratsam erscheint. Beim Abendessen im Haus des Regenten knüpft man dann nicht nur erste zarte Bande mit dessen Töchterlein, sondern bekommt auch Eroberungsaufträge mit auf den Weg.

Profitables Plündern will allerdings gelernt sein. Der örtliche Händler hält die passende Ausrüstung schon bereit. Gegen Barzahlung versteht sich. Bei Liquiditätsproblemen geben clevere Piraten einfach erbeutete Güter oder sogar gekaperte Schiffe in Zahlung. Ist die gesamte Ausrüstung beisammen, steuert man auch schon sein Schiff mit dem Joystick auf dem Meer herum. Nach kurzer Zeit erscheint ein feindliches Schiff im Fernrohr. Bei Seeschlachten entscheiden Wendigkeit, Ausdauer und Kanonenstärke über deren Ausgang. Ist der Kahn geentert, gibt es noch ein Fechtduell mit dem Kapitän; und der siegreiche Pirat entscheidet, ob er den gekaperten Pott ausraubt, in die eigene Flotte mit aufnimmt oder ihn einfach versenkt. Im nächsten Hafen läßt sich die Beute zu Geld machen. Aber Vorsicht! Einige Stadthalter verwehren Freibeutern den Zutritt. Um trotzdem einlaufen zu können, schleichen Sie sich entweder im Schutze der Nacht in die Taverne oder nehmen die Siedlung mit den Bordkanonen unter

Beschuß, erobern die Stadt und heben einen kooperativen Regenten auf den Thron.

Neben dem Entern von Schiffen, dem Verkauf von Waren und der Eroberung von Hafenstädten stehen auch verschiedene Schatzsuchen auf unbewohnten Inseln auf dem Programm.

Wertung

Fünf stolze Jahre hat Pirates! bereits auf dem Buckel. Trotzdem zählt es immer noch zu den besten Spielen seiner Art. Kein Wunder, selten ist es einem Programmierer gelungen, derart unterschiedliche Genres so sinnvoll miteinander zu verknüpfen.

Aktionsgeladene Fechtduelle, strategische Überlegungen beim Kaufen von Ausrüstung und abenteuerliche Entdeckungsreisen sorgen dafür, daß der Spieler für lange Zeit vor dem Monitor klebt. Was Spielbarkeit und Handlung angeht, ist Pirates! wirklich ein Game der Extraklasse. Die programmiertechnische Qualität hinkt im Vergleich dazu ein wenig hinterher. Grafisch dümpelt MicroProse-Flaggschiff den Luxuslinern des Jahres '91 weit hinterher.

Tips und Tricks

1. Allgemeine Hinweise

- Das Eroberungsgeschäft erweist sich in der Zeit nach 1660 als besonders lukrativ. Im Menue deshalb „Pirates Sunset“ anwählen.
- Bei den Spezialmissionen des Gouverneurs kommt schnell Geld in die Kassen.
- Mit der spanischen Nationalität ist das Seeräuberleben besonders schwer. Aufgrund der damaligen Bündnisverhältnisse hat man damit mindestens zwei Länder gegen sich.
- Wichtig beim Navigieren: In der Karibik herrscht stets strenger Ostwind.
- Wer Schiffe der eigenen Nationalität angreift, schafft sich unnötig Feinde.
- Um die Crew bei Laune zu halten, nicht alle erbeuteten Waren in der nächstgelegenen Stadt verscherbeln. Wie heißt es doch so schön: Geschenke erhalten die Freundschaft!
- Auf jeden Fall dem Töchterchen des Gouverneurs beim Abendessen schöne Augen machen. Kehrt man später in die Stadt zurück, verrät sie brandheiße Informationen und macht zudem noch wertvolle Geschenke. Eine Heirat kommt aber erst als Duke in Frage. Der zu große gesellschaftliche Unterschied wäre sonst eine zu große Belastung für die Beziehung.

2. Die Seeschlachten

- Während einer Seeschlacht zunächst aus sicherer Entfernung den Rumpf des gegnerischen Schiffs attackieren, dann erst zum Nahkampf übergehen.
- Handelsschiffe zu kapern ist besonders leicht und lohnenswert. Zum einen transportieren sie verhältnismäßig flott eine große Anzahl von Gütern, und zum anderen befindet sich fast immer eine unterlegene Crew an Bord.
- Es lohnt sich eigentlich immer, Schiffe in die eigenen Reihen aufzunehmen. Allerdings sollte man nicht versuchen, den Kahn an einen Händler anderer Nationalität als der eigenen zu verkaufen. Sonst geraten Sie schnell in den Ruf eines grausamen Piraten, werden strenger verfolgt und dürfen nicht mehr in allen Städten einkaufen.
- Alle Seeleute, die nach einer Niederlage angeheuert werden möchten, sollte man unbedingt einstellen, auch wenn es teuer ist.
- Eine Flotte aus vier Schiffen ist ideal.
- Die gefährlichsten Gegner auf hoher See sind konkurrierende Piraten und Seeräuber-Jäger.

RINGS OF MEDUSA

Hersteller: Starbyte / *Vertrieb:* Bomico

Grafik:	72
Sound:	71
Motivation:	85

Handlung

Rings of Medusa spielt in einem idyllischen Königreich, in dem alle Menschen in Harmonie und Frieden miteinander leben. Bis eines Tages die Göttin Medusa aus der Hölle emporsteigt und das Land tyrannisiert. Doch die finstere Dame hat ihre Rechnung ohne den mutigen Königssohn gemacht. Der Gute möchte der gemeinen Herrscherin das Handwerk legen. Dazu muß er im Königreich fünf magische Ringe aufstöbern. Im geweihten Tempel zusammengesetzt, verleihen sie genügend Macht, um Medusa im Zweikampf zu besiegen. Doch zwischendurch muß sich der Prinz gegen Räuberbanden und feindliche Armeen zur Wehr setzen. Dies ist nur mit einem schlagkräftigen Heer möglich, dessen Unterhaltung Unsummen verschlingt.

Deshalb ist man ständig damit beschäftigt, Geld aufzutreiben. Von Banken in Form von Krediten, im Casino beim Glücksspiel, auf Schatzsuche oder beim Handel mit anderen Städten.

Wertung

Rings of Medusa ist eine interessante Mischung aus Adventure, Strategiespiel und Handelssimulation.

Die Bedienung ist icongesteuert und kinderleicht.

Während des gesamten Spielverlaufs sind keine Texteingaben nötig. Selbst das Heldensymbol läßt sich per Maus durch die vogelperspektivische Abenteuerwelt steuern. Starbytes Strategie-Handels-Adventure besitzt Hitqualitäten. Ein derartig innovatives und intelligentes Computerspiel gab es schon lange nicht mehr.

Tips und Tricks

- Am Anfang begeben Sie sich in die Stadt ganz nach links außen auf der Karte. Dort nehmen Sie einen Kredit auf, kaufen sich ein Pferdefuhrwerk und im Store Drogen und Pelze. Mit den Waren nun zur Stadt ganz im Osten fahren. Am sichersten ist der Weg entlang der Küste. Dort ist man vor Raubüberfällen halbwegs sicher. Falls zu Beginn doch einmal ein Rudel Räuber angreift, klicken Sie schnell auf das Pause-Icon und dann auf die Pergamentrollen.

Dadurch kann man den Räubern mitteilen, daß man ein ganz mächtiger Prinz ist. Mit etwas Glück verlieren die Schurken dann das Interesse. Aber Vorsicht! Der Trick funktioniert nicht immer!

Verkaufen Sie die Waren in der Stadt ganz im Westen. Mit dem Erlös sollten Sie sich dann Sklaven zulegen.

Pendeln Sie mehrmals zwischen beiden Städten. Immer dieselben Waren kaufen und verkaufen, so lange, bis sich genügend Geld auf dem Konto angesammelt hat.

Um den Prozeß ein wenig zu beschleunigen, empfiehlt es sich, Wagen zu kaufen, um noch mehr Waren transportieren zu können. Bloß nicht vergessen, gelegentlich bei der Bank vorbeizuschauen, um die Zinsen zu bezahlen.

- So schnell wie möglich im Park irgendeiner Stadt Scouts anwerben. Die Burschen verraten, wo Räuber lauern.
- Wer über 300 000 Taler angespart hat, kann sorglos Armeen im Park anwerben. Bei der Zusammenstellung der Truppen sollten Sie folgendes beachten:

Scouts:	Elfen
Infantry:	Trolls und Goblins
Artillery:	Dwarf, Halflinge
Cavalery:	Elfen, Human
Dragonrider:	Drachen
Wizzard:	Dwarf

Gehen Sie dann in die Waffenkammer, und bewaffnen Sie die Soldaten.

- Vorsicht! Übernehmen Sie sich nicht. Für alle Soldaten sollten mindestens drei Monatsgehälter als Bargeld vorhanden sein.
- Zwischendurch in den Städten immer den Spielstand abspeichern.
- Versuchen Sie zunächst nur eine kleinere Stadt einzunehmen. Am besten mit Artillerie und Dragonriders. Greift der Gegner mit Wizzards an, setzen Sie eigene Wizzards dagegen.
- Nach kriegerischen Auseinandersetzungen erhöhen Sie die Kampfesstärke durch Training.
- Wer seine Krieger in Baracken unterbringt, braucht dafür nichts zu bezahlen.
- In den Tempeln befinden sich häufig Koordinaten für versteckte Schätze.
- Wer Medusa angreifen will, braucht sich bei ihr gar nicht blickenlassen, wenn er nicht mindestens über 30-40 000 Soldaten verfügt.
- Achtung! In radioaktiven Wäldern nimmt die Kampfkraft der Soldaten ab.

STAR CONTROL

Hersteller: Accolade / *Vertrieb:* United Software

Grafik:	69	
Sound:	65	
Motivation:	66	

Handlung

In ferner Zukunft, genauer gesagt im Jahre 2162, greift die gefürchtete Ur Quan Hierarchie eine Allianz freier Planeten an, darunter auch die Erde.

Und wer muß den Angriff abwehren und das Universum retten? Natürlich ein heldenhafter Spieler!

Bevor Sie sich in die Schlacht stürzen, machen Sie sich am besten im Übungsmodus mit den Eigenheiten Ihrer sieben Raumschiffe vertraut.

Jedes davon verfügt über eine bestimmte Anzahl an Besatzungsmitgliedern, begrenzten Treibstoffvorrat und eine unterschiedliche Steuerung. Zur Selbstverteidigung haben Sie als Captain neben der serienmäßigen Laser-Ausstattung auch eine Geheimwaffe für Notfälle in der Hinterhand. Kämpfe mit dem Feind verfolgt man stets aus der Vogelperspektive. Je nach Entfernung zwischen den Kampfverbänden zoomt der Computer heran oder zeigt das Geschehen aus größerer Entfernung. Im Nahbereich stehen sich also riesige Sprites gegenüber, während man auf weite Distanz quasi nur Pünktchen zu sehen bekommt. Verloren hat den Kampf, wem zuerst Besatzung oder Sprit ausgehen.

Im erweiterten „Melee"-Modus treten nacheinander alle Schiffe gegeneinander an. Im eigentlichen Spiel gesellt sich strategisches Kalkül zu den simplen Weltraum-Duellen. Auf einer Sternenkarte bewegt man seine Flotte zügeweise voran. Treibstoff und Crew stammen aus Kolonien, die nach ihrer Errichtung mit schöner Regelmäßigkeit unter Beschuß der Ur Quan stehen. Ziel des Spiels ist es, am Ende durch geschicktes Errichten von Kolonien und vieler Siege in den Kampfszenarios als Sieger aus dem intergalaktischen Konflikt hervorzugehen.

Wertung

Star Control sieht auf den ersten Blick wie ein anspruchsloses Ballerspiel aus. Von den attraktiven Menübildschirmen im Science-fiction-Look einmal abgesehen, ist die Grafik eher schlicht.

Die Schiffe sind bisweilen schön groß, bewegen sich aber ungleichmäßig und langsam durch das karge Sternen-Meer. Nur die neun ausgefeilten Schlacht-

szenarios retten das Programm vor dem Mittelmaß. Da sich alle Schiffe wirklich anders steuern lassen, kommt es immer wieder zu interessanten Zweikämpfen. Dafür sorgen schon die witzigen Geheimwaffen. Es macht Spaß, den vermeintlich unbesiegbaren Widersacher mit dem Extralaser abzufackeln oder ihm den Treibstoff zu stibitzen. In strategischer Hinsicht erinnert Star Control an den Electronic Arts' Klassiker Archon. Ohne durchdachtes Flottenhandling und ausreichende Energieversorgung manövriert man sich schnell in einen Hinterhalt, den der clevere Computer-Feldherr erbarmungslos ausnützt. Wer seine grauen Zellen nicht über die Maßen strapazieren möchte, überläßt die Truppenbewegungen dem Computer und greift nur bei Kämpfen ins Geschehen ein. Umgekehrt geht's auch: Eingefleischten Taktikern nimmt der Rechner die etwas vertrackte Steuerung ab.

Star Control ist eine Mogelpackung im besten Sinne des Wortes: Hinter der unscheinbaren Fassade steckt ein brauchbarer Mix aus Strategie und Action, der längerfristig fesselt. Als Tüpfelchen auf dem I erhält man einen Editor für eigene Szenarien dazu. Viel Spiel fürs Geld.

Lösungshilfen für Star Control

Hierarchie gegen Allianz – ein unfairer Kampf! Auf den ersten Blick zumindest. Doch wer etwas genauer hinschaut, stellt fest, daß der Feind verwundbar ist. Die folgende Aufstellung enthält alle sieben Schiffstypen der beiden Flottenverbände

mit Stärken und Schwächen, einer Beschreibung der Geheimwaffe und besonders unterlegener Gegner.

Hierarchie

Ur Quan

Extrawaffe: Sendet kleine Raumschiffe zur Verteidigung aus.
Stärken: Starke Laserkanone, Satelliten vor allem im Nahbereich sehr wirkungsvoll.
Schwächen: Hoher Energieverbrauch, nicht allzu schnell und wendig.
Schwache Gegner: Chenjesu,(Mmrnmhrm und Ariloolaleelay).

Mycon

Extrawaffe: Die Mycon ist in der Lage, verlorene Besatzungsmitglieder zu regenerieren.
Stärken: Aufgrund des Extras ein sehr zäher Gegner, der zudem noch mit Zielsuch-Raketen aufwartet.
Schwächen: Wie die Ur Quan sehr träge.
Schwache Gegner: Chenjesu, Yeheat und Ariloolaleelay.

Spathi

Extrawaffe: Schießt im Nahbereich Lenkraketen zur Seite hin ab.
Stärken: Sehr schnell. Durch geschicktes Ausweichen regeneriert die Spathi den niedrigen Treibstoffvorrat.
Schwächen: Energieintensive Hauptwaffe, kleine Besatzung.
Schwache Gegner: Chenjesu, Mmrnmhrm und Syreen.

Androsynth

Extrawaffe: Verwandelt sich auf Knopfdruck in einen Meteoriten und rammt den Widersacher.

Stärken: Die Androsynth benützt ihre Meteoritenform nicht nur als Verteidigungswaffe, sondern entfernt sich in dieser Zeit auch gern ein Stückchen vom Ort des Geschehens.
Schwächen: Im Normalzustand äußerst verwundbar. Außerdem benötigt die Verwandlung eine Menge Energie.
Schwache Gegner: Chenjesu, Mmrnmhrm und Earthling.

Vux

Extrawaffe: Erzeugt Nebelschwaden zur Einschränkung der Manövrierbarkeit des Gegners.
Stärken: Während der Gegner orientierungslos im Trüben fischt, schlägt die Vux erbarmungslos mit ihrer Kanone zu.
Schwächen: Einmal in die Enge getrieben, wird der Vux ihre mangelnde Wendigkeit zum Verhängnis.
Schwache Gegner: Chenjesu, Mmrnmhrm und Earthling.

Umgah

Extrawaffe: Mit Hilfe ihres Rückwärtsganges zieht sich die Umgah oft unerwartet aus der Gefahrenzone zurück, um alsbald hinter dem Angreifer aufzutauchen.
Stärken: Der lange Laserstrahl richtet starke Zerstörungen an und schützt nebenbei vor Angriffen.
Schwächen: Sehr langsam.
Schwache Gegner: Chenjesu, Ariloolaleelay oder Syreen.

Ilwrath

Extrawaffe: Der Radarschild macht das Schiff für kurze Zeit unsichtbar, aber nicht unverwundbar!
Stärken: Laserkanone mit hoher Durchschlagskraft.
Schwächen: Die Reichweite der Kanone ist dagegen schwach.
Schwache Gegner: Chenjesu, Yeheat, Mmrnmhrm und Syreen.

Die Allianz

Yeheat

Extrawaffe: Schutzschild von begrenzter Dauer.
Stärken: Gute Waffe, die dank geringen Energieverbrauchs permanent einsatzfähig ist.
Schwächen: Von Anfang an wenig Treibstoff im Tank.
Schwache Gegner: Ur Quan, Mycon, Umgah.

Chenjesu

Extrawaffe: Die Chenjesu besitzt eine kleine Sonde, die dem Gegner den Treibstoff klaut. Folge: Der Feind kann nicht mehr so oft schießen.
Stärken: Hervorragende Laserkanone, die dank ihrer großen Reichweite und Treffsicherheit vor allem auf größere Distanz ihre Wirkung voll ausspielt.
Schwächen: Verhältnismäßig langsam.
Schwache Gegner: Ur Quan, (Spathi), Umgah.

Mmrnmhrm

Extrawaffe: Verwandelt sich in ein kleineres, wendigeres Schiff mit nur leicht schwächerem Laser.
Stärken: Dank der Metamorphose eignet sich die Mmrnmhrm ideal für Nahkämpfe, um die Waffensysteme der Hierarchie-Piloten zu verwirren.
Schwächen: Keine.
Schwache Gegner: Ur Quan, (Mycon, Vux) und Umgah.

Syreen

Extrawaffe: Das Geheule der schiffseigenen Sirene veranlaßt die Crew des Gegners, die Fronten zu wechseln.
Stärken: Die Extrawaffe wirkt auch auf große Entfernung.
Schwächen: Schwacher Laser und der Treibstoff regeneriert sich nur schleppend.
Schwache Gegner: Ur Quan oder Mycon.

Earthling

Extrawaffe: Der Raketenwerfer findet sein Ziel automatisch.
Stärken: Schlagkräftige Hauptwaffe und solides Extra.
Schwächen: Im Kampf wirkt sich die langsame Treibstoff-Zufuhr oft hinderlich aus.
Schwache Gegner: Keine Spathi oder Vux.

Ariloolaleelay

Extrawaffe: Mit Hilfe des Spezial-Beams springt das Schiff auf dem Schlachtfeld hin und her.
Stärken: Außergewöhnlich wendig und außerdem mit Auto-Feuer ausgerüstet.
Schwächen: Es befinden sich nur wenige Besatzungsmitglieder an Bord, die im Kampf schnell dahingerafft werden.
Schwache Gegner: Spathi oder Ilwrath.

Shofixti

Extrawaffe: Nach dreimaliger Aktivierung zerstört sich das Shofixti-Schiff selbst. Alle Sternenkreuzer in seiner unmittelbaren Umgebung explodieren ebenfalls.
Stärken: Wieselflink, klein und für den Feind kaum erkennbar.
Schwächen: Kaum Bewaffnung und nur für Himmelfahrtskommandos geeignet.
Schwache Gegner: Ur Quan oder Mycon.

SUPREMACY

Hersteller: Virgin/Melbourne House / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	88
Sound:	65
Motivation:	78

Handlung

Bei Experimenten mit einem neuen Hyperraumantrieb entdecken Wissenschaftler vier fremdartige Galaxien. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, diese Welten zu erobern und mit den Errungenschaften der Zivilisation vertraut zu machen. Es gibt nur ein Problem: Man ist nicht der einzige, der es auf die neuen Gebiete abgesehen hat. Am anderen Ende des Territoriums hat sich ein fremdartiges Volk eingenistet, das ebenfalls imperialistische Gedanken hegt.

In letzter Konsequenz bedeutet das, soviele Planeten eines Systems wie möglich an sich zu reißen und wirtschaftlich auf Vordermann zu bringen.

Mit dem nötigen Kleingeld ausgestattet, heuert man sodann eine Armee von Söldnern an, die das Hauptquartier des Nebenbuhlers überfällt und erobert.

Erster Schritt in diese Richtung ist der Aufbau einer starken Zentrale. Spezialraumschiffe produzieren Nahrung für das Volk, entsprechende Solar-Stationen gewinnen darüber hinaus Erze und Öl. Das Geld für alle Pläne bekommt der Herrscher vom armen Bürger, der die Expansion mit Steuerabgaben finanziert.

Zügellose Ausbeutung bleibt fairerweise nicht unbestraft: Zu hohe Abgaben schwächen die Moral der Untergebenen und senken die Bevölkerungszahlen.

In der unmittelbaren Umgebung der Basis liegen einige noch nicht besiedelte Planeten, die durch eine zeit- und kostenintensive Spezialbehandlung eine erdähnliche Atmosphäre erhalten. Vollbringt man auch hier ein Wirtschaftswunder und unterlaufen einem keine groben Fehler beim Verschicken der Raumtransporter mit Menschen und Material an Bord, entsteht so ein kompaktes Versorgungssystem.

Doch der Gegner ist auch nicht untätig und hat sicherlich währenddessen sein Imperium von der anderen Seite des Universums zügig erweitert. Es wird Zeit, für seinen Lebensraum zu kämpfen: Mit maximal 24 bis an die Zähne bewaffneten Kampfeinheiten rückt man den Widersacher auf dem Leib. Gut ausgebildeten Soldaten fallen bei ihren Raubzügen Raumschiffe und Gefangene zur weiteren Verwendung in die Hände.

Wertung

Supremacy beweist: Auch komplexe Strategiespiele lassen sich ansprechend und leicht verständlich verpacken.

Die Lektüre des sehr informativen 98 Seiten starken Handbuchs kann sich der Neugierige sparen. Die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Aktionen erforscht man am besten selbst beim fröhlichen Planeten-Poker mit dem schwächsten der vier Gegner. Dank der hervorragend gezeichneten Grafik wirft man bei Problemen mit Bevölkerungswachstum und Truppenstärke nicht gleich das Handtuch. Alle Menüs erstrahlen im prächtigen Science-fiction-Look, ohne deswegen an Effekthaschereien zu ersticken. Die Soundeffekte beschränken sich auf ein Minimum, was bei der höchst motivierenden Sternen-Schacherei aber nicht weiter ins Gewicht fällt. Die vier Schwierigkeitsstufen stellen für Amateure wie Profis eine langanhaltende Herausforderung dar. Ab Level 3 legen sich die Gegenspieler mit permanenten Attacken kräftig ins Zeug. Eine Zwei-Spieler-Option fehlt leider.

Lösungshilfen für Supremacy

I. Allgemeine Hinweise

– Die Staatskassen füllen sich am schnellsten, wenn man zu Beginn sein gesamtes Kapital in die Produktion von Nahrungsmitteln steckt und den

Steuersatz auf etwa 5% festsetzt. Schon kurze Zeit später schießt die Bevölkerungszahl rapide in die Höhe. Sobald sie ihren Höchststand erreicht, die Abgaben schrittweise auf bis zu 35% erhöhen. So verlieren Sie kurzfristig ein paar Einwohner, haben dafür aber genügend Geld, andere Planeten zu erschließen. Um einer Übervölkerung vorzubeugen, schickt man regelmäßig voll besetzte Raumfähren zu den neuen Sternen.

- In der Anleitung wird verschwiegen, daß die Frachtschiffe Platz für bis zu 1.850 Menschen bieten.
- Für das Militär ist das Teuerste gerade gut genug. Jeden Platoon (Kampfeinheit) bis auf 100% ausbilden und mit den teuersten Waffen versehen.
- Zum Schutz der Weltraumkolonien auf jeden Planeten mindestens drei Truppeneinheiten stationieren.
- Manchmal lohnt es sich, mit der Eroberung eines Planeten ein Weilchen zu warten. Während der Gegner sein Kapital in den Aufbau der Infrastruktur steckt, weiten Sie lieber Ihre militärische Präsenz auf den Nachbarsternen zügig aus. Nach einem gelungenem Angriff auf einen gegnerischen Planeten kommen Sie so in den Besitz eines bereits vollentwickelten Sterns.

II. Wotok – Der erste Gegner

Als erstes tritt man einem Gorilla gegenüber. Wotok reagiert träge und viel zu spät auf die Expansion des Gegners. Seine einzige Stärke liegt im militärischen Bereich. Bei kontinuierlichem Truppenaufbau stellen allerdings auch seine mit schwachen Waffen ausgerüsteten Legionäre kein Hindernis dar.

Besonders clevere Spieler verzichten ganz auf die Besiedlung anderer Planeten. Statt dessen investieren sie in Soldaten, Waffen und ihre Zentrale. Nach geraumer Zeit rafft Wotok sich zu einer Attacke auf die „Starbase" auf, der er mit 24 Platoons schnell zum Opfer fällt und kapituliert.

Auf diesem eher langwierigen Weg erfährt man nebenbei durch Herumexperimentieren mit Steuersatz und Nahrungszufuhr, welche Belastungen man der Bevölkerung zumuten kann. Die ideale Vorbereitung für Feind Numero Zwei.

III. Smine – Der zweite Gegner

Smine ist ein gerissener Stratege, der sich beim Kampf um die insgesamt 16 Planeten nicht so schnell geschlagen gibt. Nachdem die Basis gemäß den allgemeinen Hinweisen aufgebaut wurde, sichert man sich schnellstmöglich drei oder vier Sterne im Umkreis. Zu ihnen schickt man möglichst viele Menschen, die sich dort dank des niedrigen Steuersatzes prächtig vermehren. Am Beginn der Expansion sind finanzielle Mittel knapp, deswegen erfolgt die Versorgung mit Nahrung zunächst mit Frachtschiffen von der Zentrale aus. Im nächsten Schritt werden Essens-Generatoren angeschafft. Sobald die Kolonien auf eigenen Beinen stehen, schrauben Sie den Steuersatz in mehreren Stufen in die Höhe.

Vom eingehenden Geld stellen Sie Truppen zusammen, die einerseits zur Verteidigung dienen, andererseits aber nicht zu weit voneinander entfernt postiert werden. Wenn Smine angreift, schließen sich die Verbände dann zu einem besonders schlagkräftigen Team zusammen.

Im Krieg eroberte Gebiete sind in der Regel schon gut entwickelt, und man kommt zügig voran. Wichtig ist, daß auf jeder Kolonie in etwa der gleiche Entwicklungsstand erreicht wird. Ansonsten stellen Umweltkatastrophen und Seuchen eine zu große Bedrohung dar.

TO BE ON TOP

Hersteller: Rainbow Arts / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	79
Sound:	92
Motivation:	78

Handlung

In „To be on Top“ sind Elemente eines Action-Adventures und eines Musik-Kompositionsprogramms sehr gelungen miteinander verknüpft. In der Rolle eines talentierten Musikers besucht man verschiedene Orte wie Wohnhäuser oder Discos und ist damit beschäftigt, verschiedene Gegenstände zu finden, die Tür und Tor zu Synthesizern oder Tonstudios öffnen.

In Zwischensequenzen sammeln Sie Inspirationspunkte, komponieren mit Hilfe von Joystick und Studiogeräten einen Titel, der vom Computer bewertet und bei entsprechender Qualität in die Top Ten aufgenommen wird. Durch Bearbeitung des Musikstücks läßt sich die Plazierung immer weiter verbessern. Außerdem ist es möglich, die zehn besten Titel auf Diskette abzuspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt immer wieder anzuhören.

Wertung

Obwohl To be on Top schon über drei Jahre alt ist, so enthält es trotzdem die besten Musiken und Soundeffekte, die bisher für den C64 komponiert worden sind. Sie stammen allesamt vom Soundmagier Chris Hülsbeck, der übrigens nicht nur für die akustische Untermalung, sondern auch für das originelle Konzept verantwortlich ist.

Schnelle Reaktionen am Joystick, Kombinationsvermögen und Kreativität, all das wird dem Spieler abverlangt, wenn er einen Hit landen will. Dabei ist das Komponieren so einfach und übersichtlich gelöst, daß selbst musikalische Nichtskönner beachtliche Melodien zustande bringen.

Tips und Tricks

Ein spielerischer Leifaden zu To be on Top

Die musikalische Odyssee beginnt eines schönen Abends nach einem Besäufnis in der Stammkneipe. Dem Musikus kommt die rettende Idee. Eilig wackelt der Möchtegernstar über die Straße. Aber Vorsicht! Eine wütende Rentnerin droht mit ihrem Krückstock Prügel an. Ebenfalls Streit sucht ein Musikfreak mit seinem Ghettoblaster. Zusammenstöße mit diesen beiden Typen sind zu vermeiden. Auch dem Panzer und dem komprimierten Blechkasten auf vier Rädern sollten Sie ausweichen. Jede Kollision führt zum sofortigen Spielende. Gelingt es, den Musikus wohlbehalten nach Hause zu manövrieren, folgt das nächste Problem: Mutti hockt auf dem Fußboden und schrubbt. Der angehende Superstar achtet darauf, seiner Mutter nicht zu nahe zu kommen. Die ist nämlich verdammt sauer auf ihren nichtsnutzigen Sohn, der sich bis spät abends in der Kneipe besäuft. An der Mutter vorbeigekommen, bewegen Sie den Helden vor den Fernseher.

Das Szenario wechselt, und man steuert ein Fadenkreuz über den Bildschirm und versucht, verschiedenfarbige Inspirationspunkte zu erhaschen. Die blauen Punkte klingen übrigens nachher am besten.

Da der Musiktitel später vierstimmig sein soll, müssen pro Stimme vier Inspirationen eingesammelt werden. Daraufhin läuft der Musikus zum Klavier, um zu komponieren. Auf dem Bildschirm erscheinen eine Klaviertastatur und die Inspirationspunkte. Aus jeder Stimme nehmen Sie mit Hilfe der joystickgesteuerten Hand eine Inspiration heraus, von der Sie glauben, daß sie am besten klingt. Auf diese Weise entstehen, je nach Art der eingesammelten Inspirationen, ein individuelles Musikstück. Wer überzeugt ist, einen wohlklingenden Titel kreiert zu haben, der verläßt den Klavier-Screen. Ist der Song tatsächlich in der Top Ten vertreten, zeigt der Computer die Plazierung am unteren Bildschirmrand an. Aber eine bloße Plazierung reicht dem Meistro nicht aus. Er weiß, daß sich seine Komposition am Synthesizer eines Freundes stark verbessern läßt.

Wenn der Musiker seinem Freund eine Kassette mitbringt, darf er den Synthy benutzen, mit dem er die Sounds der verschiedenen Stimmen noch einmal neu mischt. Je nachdem wie gut dies gelingt, steigt oder fällt der Titel in der Hitparade.

Um der Komposition den allerletzten Schliff zu verpassen, müßte man in ein Tonstudio, am Sound herumbasteln und noch Drumsequencen unterlegen. Das wird dem Musikfreak sofort klar. Aber ohne ein Empfehlungsschreiben wirft ihn der Türsteher jedoch hochkantig aus dem Tonstudio heraus. Deshalb läuft man in die Disco, zum Discjockey. Dieser stellt gerne ein Referenzschreiben aus, womit der Held wieder zum Tonstudio läuft und dort seinen Sound noch mit Drums unterlegt.

Liegt der Song auf den ersten drei Plätzen, erhält der Musikus eine Einladung in eine beliebte Pop-Sendung von Rainbow Arts TV. Dort erklingt die Komposition live, und Sie spielen live am Keyboard dazu. Bewegt man den Joystick nach rechts oder links erklingen zwei Drums, drückt man ihn nach oben, klatscht der Star in die Hände, und zieht man ihn nach unten, singt er einmal „Nineteen“. Eine Skala am linken Bildschirmrand zeigt die Gunst des Publikums. Schlägt die Skala oben an, ist der Titel automatisch auf Platz 1 der Hitparade. Um dem Erfolg ein Zeugnis zu geben, läuft ein niedliches Mädchen ins Fernsehstudio und überreicht dem musikalischen Genius eine goldene Schallplatte, und das Ziel aller Träume ist erreicht.

TRANSWORLD

Hersteller: Starbyte / *Vertrieb:* Bomico

Grafik:	59	
Sound:	9	
Motivation:	78	

Handlung

Ein riesiges Speditionsimperium aufzubauen, darum geht es in Starbytes Wirtschaftssimulation Transworld. Egal, ob es sich um die Anzahl der Niederlassungen und Lastwagen, das Bargeldvermögen oder das Ansehen in der Branche handelt – erfolgreiche Unternehmer erreichen mindestens in einem dieser Bereiche 100% Geschäftserfolg. Alle Entscheidungen trifft der Yuppie in zahlreichen Menüs. Mit genügend Kleingeld in der Kasse baut er seinen Fuhrpark weiter aus, verkauft ausgediente Fahrzeuge, erweitert Lagerkapazitäten, stellt Mitarbeiter ein, nimmt Bankkredite auf oder versucht sein Glück an der Börse. Nicht zu vergessen, die Werbekampagnen im Fernsehen oder in Printmedien, um die Popularität der Firma zu steigern. Zwischendurch legt der emsige Unternehmer Urlaubstage ein – der Gesundheit zuliebe.

Wertung

Bei Transworld handelt es sich um eine komplexe Wirtschaftssimulation mit vielen realistischen Details, die sinnvoll miteinander verknüpft sind.

Auch wenn das Spiel in Sachen Grafik und Sound neben anderen Produkten dieses Genres wie beispielsweise Oil Imperium oder Big Business zurücksteht, so begeistert es trotzdem durch eine Berücksichtigung des gesamten europäischen Marktes sowie eine Vier-Spieler-Option und Warentermingeschäfte.

Lösungshilfen für Transworld

Aus der kleinen Spedition ein multinationales Transportunternehmen zu machen und hundertprozentigen Geschäftserfolg zu erreichen, gelingt am schnellsten mit folgender Vorgehensweise:

Das große Geld verdient der Speditionsunternehmer nicht durch den Warentransport, sondern mit der Spekulation an der Börse. Zuvor werden alle

Mitarbeiter entlassen, um die laufenden Kosten niedrig zu halten. Eine harte Entscheidung, aber erfolgreiche Kapitalisten kennen keine Gnade.

1. Woche, Montag

Zunächst gilt es, einen Blick auf die Notierungen der Konkurrenzfirmen zu werfen. Umgehend unterbreitet der karrieregeile Yuppie Angebote für unterbewertete Unternehmen und investiert sein gesamtes Kapital in schwach dotierte Konkurrenzfirmen.

Es ist zwar nicht ganz logisch, aber in Starbytes Wirtschaftssimulation steigen gefallene Aktien wieder und sinken nicht ins Bodenlose. Deshalb fällt es nicht schwer, alles zu riskieren. Wie heißt es doch so schön: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt, weshalb wir auch gleich die 5.000 DM vom Sparbuch plündern, um auch wirklich alle Reserven zu mobilisieren.

Dienstag: Ab an die Börse. Die Kurstafeln verraten, daß die Aktien mindestens eines Mitbewerbers noch weiter gefallen sind. Einen Verlust von ca. 50% einzukalkulieren, ist zwar bitter, fällt aber nicht schwer, da eine andere Firma mit Sicherheit um ca. 80% zugelegt hat und das Defizit wieder ausgleicht.

Die gewinnbringenden Papiere vor dem nächsten Einbruch wieder abstoßen! Durch die Fehlinvestition in die Firmen mit sinkenden Kursen hat sich auch der Kurs des eigenen Unternehmens nach unten bewegt. Aber keine Panik! Noch sind keine Stützungskäufe nötig, um künstlich für eine Nachfrage der eigenen Aktien zu sorgen. Statt dessen investiert der clevere Unternehmer in Firmen mit

	GESCHÄFTSERFOLG	
CB		5 PUNKTE
COMPUTER 4		11 PUNKTE
COMPUTER 3		14 PUNKTE
COMPUTER 2		7 PUNKTE
COMPUTER 1		7 PUNKTE

BITTE DRÜCKEN SIE EINE TASTE...

Expansionsplänen. Plant eine Firma neue Lastwagen anzuschaffen oder gar neue Filialen zu eröffnen? Dann stehen die Chancen mehr als günstig, daß deren Kurse steigen. Nach diesem Prinzip verfahren Sie auch in den nächsten Tagen. Spätestens am Freitag ernten Sie die Früchte für die geleistete Einlage.

Wichtig: Am Wochenende zwei Tage Urlaub nehmen, sonst wird der Yuppie krank, kann mehrere Tage nicht an der Börse spekulieren und verliert Unsummen.

2. Woche

- Genau wie in der letzten Woche vorgehen, nur das Risiko auf mehrere Firmen verteilen.
- Vor dem Urlaubsantritt am Samstag alle Aktienbestände abstoßen. Nur schwächer notierte Papiere behalten. Das entspricht normalerweise nicht den Gepflogenheiten an der Börse. Schließlich könnten die Papiere noch weiter an Wert verlieren. Nicht so in Transworld. Die Kurse steigen wieder – das ist so sicher wie das Amen in der Kirche.
- Den eigenen Kurs nicht stützen, sondern auf 50, ja besser noch auf 33 absinken lassen. Ist dies der Fall, möglichst viel Bargeld bereitstellen und alles bis auf ca. 30.000 DM in eigene Aktien anlegen. Damit erzeugt man künstlich eine Nachfrage nach den eigenen Aktien. Auf keinen Fall alle aufkaufen!

Mit dem zurückgelegten Geld renoviert man sein eigenes Büro auf hundert Prozent. Wer jetzt sein Filialnetz ausbaut, stellt erstaunt fest, daß alle anderen Büros ebenfalls so fantastisch ausgestattet sind.

Ist das Büro renoviert, startet der Yuppie eine flankierende Werbekampagne und schwupp – am nächsten Tag dürfte der Aktienkurs des eigenen Unternehmens auf 200 angestiegen sein. Jetzt 10-15% der eigenen Anteile verkaufen. Daraufhin immer wieder eigene Aktien kaufen und verkaufen, so lange, bis ein Konkurrent Interesse an Ihren Papieren zeigt.

3. Woche

- In fremde Aktien investieren, den eigenen Kurs immer wieder fallen lassen. Sofern sich die Möglichkeit ergibt, einen Konkurrenten aufzukaufen, kommt man der Lösung einen ersten Schritt näher. Die erworbene Firma wird aufgelöst und dann werden 5.000 Aktien zum Kurs von 33 gekauft. Nach spätestens zwei Tagen steigen die Papiere auf 50 Punkte. Höchste Zeit, sie wieder zu verkaufen. Mit dem satten Gewinn möglichst alle Konkurrenzspeditionen aufkaufen, auch wenn es zunächst Verluste einbringt. Im eigenen Besitz kann man nun die anderen Firmen herunterwirtschaften und klein halten.
- Nach einigen Runden steht genügend Kapital zur Verfügung, um wieder in eigene Aktien zu investieren und die Firma hundertprozentig zu übernehmen.
- Inzwischen sind die Werte für Prestige und Geschäftserfolg auf 100% geklettert. Kein Wunder, die anderen Firmen haben Sie schließlich selbst heruntergewirtschaftet. Nur das eigene Filialnetz läßt noch zu wünschen übrig. Aber das ist auch kein Problem, denn nach 60-80 Runden ist genügend Geld dafür vorhanden. Es bleibt sogar noch genug übrig, um Fuhrpark, Personal und Lager zu vergrößern. Nach einigen Tagen, je nach Anzahl der Zweigstellen und Fahrzeuge, stellt sich dann in allen Bereichen hundertprozentiger Geschäftserfolg ein.

TURRICAN II

Hersteller: Rainbow Arts / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	91
Sound :	89
Motivation:	90

Handlung

Ballern, bis die Daumen knacken und die Joystickkontakte schmoren. Diesmal bekämpft der wackere Held einen hundsgemeinen Schurken namens Maschine, der sich im letzten von zwölf Levels in der allerhintersten Ecke versteckt hat und so lange wartet, bis ihm Turrican mit seiner Laserkanone das Lebenslicht auspustet. Im Gegensatz zum Vorgänger steuert der Spieler nicht nur ein hübsch animiertes Heldensprite, das springt und schießt, sondern in drei Abschnitten auch ein Raumschiff, mit dem man ähnlich wie bei „R-Type" durch scrollende Landschaften fliegt. Natürlich gibt es genau wie im ersten Teil ein reichhaltiges Arsenal an Extrawaffen. Wie wäre es mit Rundumblitzen? Oder vielleicht mit einer Kreissäge und herumhüpfenden Geschossen? An einigen Stellen kommt man nur mit der richtigen Bewaffnung weiter. Denn die vielen Gegner wie Techno-Mücken, Ufos oder Geher sind nicht zimperlich, sondern dezimieren die Lebensenergie beträchtlich. Die einzelnen Level bestehen aus verzwickten

scrollenden Höhlensystemen, die viele geheime Gruften verbergen. Wer da nicht den Überblick verlieren möchte, muß mitkartografieren oder einen Blick in sein SYBEX-Spielebuch riskieren.

Wertung

Für Ballerfans führt an Turrican II einfach kein Weg vorbei. Rainbow Arts brennt bei diesem Spiel ein programmiertechnisches Feuerwerk ab, das wunderhübsch anzuschauen ist. Alle anderen technischen Details wie das sanfte Scrolling, wohlklingenden Hülsbeck-Melodien, die riesigen Zwischenmonster, die trickfilmartigen Animationen, die Komplexität, die optische Abwechslung (jede der 12 Landschaft sieht anders aus), die präzise Joysticksteuerung...

Baller-Freaks, die sich Turrican II nicht kaufen, sind selbst schuld.

Lösungshilfen für Turrican II

– Ins Musik-Menü gelangt, wer beim Erscheinen des Titelbilds die Space Taste drückt. Dann die erste Option wählen und 42 eintippen!

Turrican II
Level 1.1

Turrican II
Level 1.2

Turrican II
Level 2.1

Turrican II
Level 2.2

ULTIMA VI

Hersteller: Origin / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	56
Sound:	48
Motivation:	92

Handlung

Gerade hat es sich der Held vor dem heimischen Fernseher bequem gemacht, da wird er urplötzlich in eine Fantasy-Welt katapultiert. Das geheimnisvolle Land heißt Britania und braucht dringend Hilfe. Die Gargoyles, mordlüsterne Höllenwesen, machen dort ein friedliches Dorf nach dem anderen dem Erdboden gleich. Zudem haben die Eindringlinge auch noch die acht Tugendschreine mit den Gesetzen des Landes besetzt. Bevor sich der Abenteurer in die Schlacht „Gut gegen Böse" stürzt, erhält er eine von vier Charakterklassen zugeteilt: Barde, Kämpfer, Magier oder Avatar stehen zur Auswahl. Nach einem Gespräch mit einer weisen Zigeunerin werden die Eigenschaften der Figur (Stärke, Geschick und Intelligenz) bestimmt. Natürlich ist der Held nicht auf sich alleine gestellt: Weggefährten aus früheren Ultima-Episoden vervollständigen die maximal sechsköpfige Truppe. Im Verlauf der Wanderschaft nimmt man Kontakt mit den Einwohnern Britanias auf, die sich nach einem kurzen Schwätzchen gern zur Mitarbeit bereit erklären. Weniger freundlichen Zeitgenossen begegnet die Party entweder mit einem der rund 100 Zaubersprüchen oder handfesteren Methoden. Im Kampf nimmt jedes Mitglied automatisch seine Position ein. Das Hantieren mit den Waffen erledigt auf Wunsch auch der Computer, ausgeschlafene Spieler greifen über Tastatur-Kommandos wie Attack, Berserk oder Retreat direkt ins Geschehen ein.

Egal ob gekämpft oder an Puzzlen herumgerätselt wird, der Bildschirmaufbau ist immer gleich: Links sieht der Spieler seine Mannen aus der Vogelperspektive durch die Gegend streifen, daneben erscheinen Kommandos wie Look, Open oder Talk. Fast alle Aktionen werden über Tastaturkürzel angewählt.

Wertung

Den meisten Computer-Rollenspielen geht spätestens nach drei Folgen die Puste aus. Man denke da nur an Bard's Tale oder die Fantasy-Trilogie aus dem Hause SSI. Ultima aber ist anders. Lord British – alias Richard Garriott – packt

jedesmal noch hintergründigere Stories in die Traumwelt Britanias. Ultima VI geht weit über das übliche Monster-Verdreschen und Sprücheklopfen hinaus. Über 200 Charaktere, mehr als 16. 000 Gegenstände, acht Städte und zahlreiche unterirdische Dungeons erwecken das Szenario zum Leben. Nicht umsonst bezeichnet der Hersteller sein Produkt selbst als Gesellschaftssimulation. Das soll allerdings nicht heißen, daß die grauen Zellen zu kurz kommen. Die Puzzles sind von kristallklarer Logik, das Kampfsystem bietet mehr Manipulationsmöglichkeiten als jedes andere. Von der farbenprächtigen PC-Grafik ist auf dem C64 außer dem imposanten Vorspann wenig übriggeblieben. Farblose Sprites tauchen die Umgebung in gespenstisches Grau, statt eingängiger Bardengesänge piepst es lustlos aus dem Lautsprecher. Mängel, die sich verschmerzen lassen. Schließlich geht die optische Schlichtheit eindeutig zugunsten der Komplexität.

Tips und Tricks

I. Lord British Burg

- Kaum hat die Party den Thronsaal betreten, wird sie auch schon von drei Gargoyles angegriffen, die allerdings nach dem Attack-Befehl schnell das Zeitliche segnen.
- Lord British erklärt den Helden die Bedeutung des magischen Steins: Mit seiner Hilfe teleportiert man sich von einem Ort zum anderen in Britania. Die

einzelnen Mondphasen entscheiden darüber, an welchem Ort man ankommt.

- Zu guter Letzt erteilt der Lord den Auftrag, für ihn das Buch „The Wizard of Oz“ zu suchen. Im Speisesaal liegt auf dem Tisch ein Käse, mit dem man später die Maus Sherry anlockt.
- Im Schlafzimmer packt man das Zauberbuch und ein Säckchen mit Kräutern für Zauberformeln ein. Die Gegenstände aus der Truhe nicht vergessen!
- Auf der linken Seite der Königsgemächer steht ein Teleskop, das man allerdings erst nach Benutzung des Schlüssels aus den Schlafgemächern zur Orientierung einsetzen darf.
- Den Zauberstab des Magiers Nystul findet man in dessen Zimmer. Aber aufgepaßt: Das gute Stück verliert nach gewisser Zeit seine Wirkung!
- In südlicher Richtung stößt man auf die bereits erwähnte sprechende Maus. Erst bietet man ihr den Käse an, dann nimmt man sie mit den Kommandos „name“ und „join“ in die Truppe auf. Das kleine Luder schlüpft wieselflink auch noch durch das kleinste Loch und findet so manch nützlichen Gegenstand.

II. Allgemeine Hinweise

Um den Zauber der Gargoyles zu brechen, muß man an bestimmten Schreinen Runen benutzen und sogenannte Mantras aufsagen:

Mantra	Wort
Honesty	ahm
Justice	beh
Compassion	mu
Sacrifice	cah
Valor	ra
Honor	summ
Humility	lum
Spirituality	om

Rune	Fundort/Beschaffung
Honesty	Im Grab von Beyvin, zu erreichen durch das Wirtshaus oder die Hütte der Zauberin.
Justice	Im Pub unter einer Pflanze.
Compassion	Dem Kind im Museum mit dem „Pick-Pocket“-Spruch abluchsen.
Sacrifice	Entweder man schließt sich der Gilde der Barden von Minoc an oder klaut sie wie

	oben mit der „Pick-Pocket“-Formel.
Valor	Liegt wie „Justice“ im Pub, leider aber in einem winzigen Loch. Nur Sherry kann sie - im „Solo-Mode“ - herausholen.
Honor	Im Trinsic auf einem Podest.
Humility	Auf die Frage nach dem demütigsten Menschen antwortet man dem Bürgermeister von New Magincia mit „Conor“ und wird dafür mit einer Rune belohnt.
Spirituality	Im nördlichsten Haus von Skara Brae. Zu erreichen um Mitternacht über das Mondtor oder mit der Formel für „Gate Travel“ ab Stufe 7.

TEIL 3

Hersteller: Disney Software/Titus / *Vertrieb:* United Software

Grafik:	73
Sound:	67
Motivation:	73

Handlung

Eine eklige Spinneninvasion steht im Mittelpunkt von „Arachnophobia", dem offiziellen Computerspiel zum gleichnamigen Kinofilm. Als Kammerjäger läuft man durch befallene Häuser, erledigt die ekligen Krabbler mit der Sprayspritze, zündet Bomben oder entfacht ein tödliches Feuer. In jedem Fall muß der Held alle Tierchen killen, die da herumkreuchen. Ist ein Haus von der Plage befreit, geht die Hatz im nächsten Gebäude weiter.

Wertung

Neben verschiedenen Spinnenarten und den unterschiedlichen Waffen sorgen die lustigen Animationen für Unterhaltung. Der Held bewegt sich, als hätte er Eier in den Stiefeln. Es gibt viele Gebäude zu säubern, aber leider sind die Häuser immer aus den gleichen Elementen zusammengesetzt, so daß es passieren kann, genau das gleiche Zimmer in einer anderen Stadt wiederzuentdecken. Von diesen kleinen Unstimmigkeiten einmal abgesehen, ist Arachnophobia ganz ordentlich gelungen, auch wenn das Spiel auf die Dauer eintönig wird. Immer nur von einem Haus zum anderen zu fahren, um Spinnen umzulegen, wird, wenn auch erst nach vielen Spielstunden, ziemlich langweilig.

Lösungshilfen

- Die erste Aufgabe des Insektenbekämpfers besteht darin, das „Warzometer" in Gang zu setzen. Dazu muß er in einem der Häuser einen Eiersack finden und zerstören. Das „Warzometer" zeigt jetzt an, in welcher Richtung sich die Spinnenkönigin befindet.
- Es genügt, eine Stadt von der Spinnenkönigin zu befreien. Danach geht es dann automatisch weiter in den nächsten Ort. Am besten, man notiert sich für jede Übersichtskarte den Aufenthaltsort des Oberkrabblers.

- In den Häusern kann eine Karte nie schaden. Die giftigen Gegner erscheinen immer am gleichen Ort – eintragen!
- Der Vorrat an Insektenspray ist begrenzt. Spinnen, die nur am Boden entlangkrabbeln, zermatscht man deshalb durch einen gezielten Sprung.
- Der Flammenwerfer wird erst aktiv, wenn man den Kanister und die Streichhölzer eingesammelt hat. Ein einziger Treffer genügt, und die Königin wandert ins Jenseits.
- Erste-Hilfe-Sets befinden sich in jedem Haus. Nur mitnehmen, wenn die Lebensenergie zur Neige geht. Ansonsten verfehlt die Medizin ihre Wirkung.
- Ist die Spinnenmutter erledigt, sofort abspeichern.

Hersteller: Blue Byte / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	36
Sound :	66
Motivation:	82

Handlung

Mit Tetris fing alles an. Mittlerweile hat fast jedes Softwarehaus mindestens ein Knobelspiel in der Produktpalette. So auch die Mülheimer Spieleschmiede Blue Byte. Und ein gutes noch dazu. Obwohl das Spielprinzip völlig primitiv ist, macht das Game total süchtig. Es geht darum, am Bildschirmrand auftauchende Atome zu Molekülen zusammenzusetzen und dabei immer auf die Bindungen der einzelnen Elemente zu achten. Dies geschieht auf zwei Arten: Im ersten Modus gibt der Computer eine Aufgabe vor. Zum Beispiel ein Molekül aus haargenau zehn Teilchen zusammenzustecken oder vorhandene Strukturen zu vervollständigen. Dummerweise passen die vorgegebenen Atome nicht immmer problemlos ins Gefüge, so daß man manchmal ganz schön sein Gehirnschmalz anstrengen muß, um das Molekül trotzdem fertigstellen zu können. Der zweite Modus funktioniert ähnlich, nur daß der Spieler hier seine Atome zusammensteckt, wie er lustig ist, allerdings unter einem noch gnadenloseren Zeitdruck. Alle paar Level verrät der Rechner ein Paßwort, das man vor dem nächsten Spiel eingibt, um nicht wieder ganz von vorne beginnen zu müssen.

Wertung

Was die Motivation angeht, ist Atomino geradezu vorbildlich. Mit der Zeit vertieft man sich so in das Spiel und seine Herausforderungen, daß man alles um sich herum vergißt. Grafisch sieht das Ganze ziemlich schlicht aus. Aber das macht auch nichts. Atomino lebt vom fesselnden Spielprinzip und nicht von bunten Bildern.

Lösungshilfen

- Ab Level 40 tauchen häufig Spielabschnitte auf, in denen vorgegebene Strukturen exakt nachgebaut werden müssen. Dabei empfiehlt es sich, jedes auftauchende Atom mit einer Bindung in die Nischen zu plazieren.

– Je größer Sie die Moleküle bauen, desto mehr Bonuspunkte rattern auf die Punktanzeige.

Levelcodes

10	Idyll
20	Taurus
30	Neptune
40	Photon
50	Plankton
60	Infernal
70	Fossil
80	Poison
90	Soup
100	Sulphate

BACK TO THE FUTURE III

Hersteller: Image Works / *Vertrieb:* United Software

Grafik:	83	
Sound:	69	
Motivation:	80	

Handlung

Steven Spielbergs „Zurück in die Zukunft"-Filme locken Cineasten scharenweise an die Kinokasse.

Klar, daß sich da immer jemand findet, der die lustigen Zeitreiseabenteuer auch als Computerspiel umsetzt. Doch scheinen die Kosten für die Lizenz so hoch zu sein, daß kaum noch Geld übrig bleibt, um fähige Programmierer zu engagieren. Die ersten beiden "Back to the Future"-Spiele waren allesamt Flops. Dagegen ist der dritte Teil eine rühmliche Ausnahme. Die Programmierer haben vier spannende Szenen aus dem Film herausgegriffen und sie am Computer umgesetzt. In der ersten Sequenz reitet der verrückte Doktor wie ein Verrückter hinter Clara Claytons Kutsche her, da die Pferde wild geworden sind und auf den Canyon zugaloppieren. Dabei hüpft der Held mit seinem Gaul über Hindernisse, sammelt Bonusgegenstände ein und ballert mit seiner Knarre auf verfolgende Indianer. Zwischendurch reitet Doc durch ein Wüstengebiet, das der Computer in einer Draufsicht zeigt. Dort weicht er herumballernden Indianern aus und schießt sich den Weg frei. In der zweiten Szene feuert Marty auf Pappscheiben, um dann in einem Kampf auf offener Straße mit Tellern auf die bösen Gangster zu werfen.

Wertung

Kunterbunte Bilder und gelungene Animationen – grafisch ist „Back to the Future III" auf der Höhe der Zeit. Auch spielerisch kann sich diese Filmumsetzung sehen lassen: Vier verschiedene, abwechslungsreiche Szenen, die man vor dem Spiel mit Hilfe der Optionen im Hauptmenü ausprobieren kann.

Lösungshilfen

Level 1 – Verfolgungsjagd

Die Hindernisse erscheinen stets in derselben Reihenfolge, so daß man sich den Parcours nur einprägen muß. Es gilt: Vor Felsen ducken, Vögel abschießen und Abgründe überspringen. Verliert die Postkutsche Ladung, kann man diese aufsammeln und erhält dafür Bonuspunkte. Sobald die Perspektive wechselt, konzentriert man sich voll und ganz auf Scharfschützen an der Seite. Den Schluchten frühzeitig ausweichen, der trägen Steuerung zuliebe.

Level 2 – Schießstand

Cowboys und fliegende Enten treiben den High-Score in die Höhe. Wer das gesamte blaue Federvieh am unteren Rand erledigt, wird reichlich mit Punkten belohnt. Die Waffe in der Mitte postieren und so selten wie möglich bewegen. So erreicht der Schütze eine höhere Ausbeute als durch hektisches Bewegen.

Level 3 – Showdown

Die Mitglieder von Bufords Gang erscheinen freundlicherweise immer an denselben Orten. Marty benötigt drei Treffer, um einen Cowboy zu eliminieren. Die

Gringos, die links aus dem Fenster und vom Tisch rechts unten auf ihn zielen, erreicht er nur durch diagonales Werfen.

Schummel-Modi

Während der Vorgeschichte folgendes über Tastatur eingeben:

Level 1: Rotten Cheat

Level 2: Lousy Cheat

Level 3: Low Down Cheat

CHIP'S CHALLENGE

Hersteller: U.S. Gold / *Vertrieb:* United Software

Grafik :	24
Sound :	34
Motivation:	89

Handlung

Auf dem tragbaren Videospiel von Atari ist Chip's Challenge ein echter Hit. Auch U.S. Golds Computerfassung kann sich sehen lassen. In dieser fantastischen Mischung aus Strategie- und Geschicklichkeitsspiel bestimmen Sie die Geschicke des kleinen Chip. Der kecke Bursche möchte wahnsinnig gerne in den Bit Busters Computerclub eintreten. Doch zuvor muß er eine knifflige Aufnahmeprüfung absolvieren: 144 schwierige Spielabschnitte sind zu meistern. Das Spielprinzip erinnert ein wenig an das Kistenverschiebespielchen Sokoban.

Gezeigt wird das Geschehen in einer Draufsicht, und dabei läuft der kleine Held durch ein Labyrinth mit kniffligen Rätseln und gemeinen Fallen.

In jedem Level muß er eine bestimmte Anzahl an Microchips einsammeln. Erst dann gelangt er durch den Ausgang in den nächsten Spielabschnitt. Das klingt eigentlich alles ganz einfach, ist es aber leider überhaupt nicht. Es gibt viele Monster, Fallen, haufenweise Hindernisse und zahlreiche verschlossene Türen, für die erst Schlüssel gefunden werden müssen. Mit kleinen Blöcken baut Chip Brücken über Lavaströme, glitscht über rutschige Eisflächen – und das alles unter Zeitdruck.

Wertung

Nur sehr wenige Spiele sind so fesselnd wie Chip's Challenge. Keine spielerischen Längen, ein intelligentes Paßwortsystem für schon geschaffte Spielabschnitte, pfiffige Rätsel und eine einfache Steuerung! Dafür bleiben Grafik und Sound auf der Strecke. Die Optik ist sehr schlicht, und die Melodien sind auf die Dauer sehr nervig.

Lösungshilfen

Hier ein toller Leserservice: Alle 144 Paßwörter!

1: bdhp	11: cnpe	21: ugrw	31: ryms	41: gkwd
2: jxmj	12: wvhi	22: wzin	32: pefs	42: lmfu
3: ecbq	13: ocks	23: huve	33: bqsn	43: ujdp
4: ymcj	14: btdy	24: uniz	34: nqfi	44: txhl
5: tqkb	15: cozq	25: pqgv	35: vdtm	45: ovpz
6: wnlp	16: skkk	26: yvyj	36: nxis	46: hdqy
7: fxqo	17: ajmg	27: iggz	37: vqnk	47: lxpp
8: nhag	18: hmjl	28: ujdd	38: bifa	48: jysf
9: kcre	19: mrhr	29: qgol	39: icxy	49: ppxi
10: vuws	20: kgfp	30: bqzp	40: ywfh	50: qbdh
51: iggj	61: rmow	71: lajm	81: scwf	91: jpqg
52: ppht	62: tigw	72: ekft	82: llio	92: dtmi
53: cgnx	63: gohx	73: qccr	83: ovpj	93: rekf
54: zmgc	64: ijpq	74: mknh	84: uveo	94: ewcs
55: sjes	65: upun	75: mjdv	85: lebx	95: bifq
56: fcje	66: zikz	76: nmrh	86: flhh	96: wvhy
57: ubxu	67: ggja	77: fhic	87: yjys	97: iocs
58: yblt	68: rtdi	78: grmo	88: wzyv	98: tkwd
59: bldm	69: nlly	79: jinu	89: vczo	99: xuvu
60: zyvi	70: gccg	80: evug	90: ollm	100: qjxr

101: rpir
102: vddu
103: ptac
104: kwnl
105: yneg
106: nxyb
107: ecre
108: lioc
109: kzqr
110: xbao
111: krqj
112: njla
113: ptas
114: jwnl
115: egrw
116: hxmf
117: fpzt
118: oscw
119: phty
120: flxp
121: bpys
122: sjum
123: ykze
124: tasx
125: myrt
126: qrld
127: jmwz
128: ftla
129: hean
130: xhiz
131: fird
132: zyfa
133: tigg
134: xpph
135: lywo
136: luzl
137: hppx
138: lujt
139: vlhh
140: sjuk
141: mcje
142: ucry
143: okor
144: gvxq

CUBULUS

Hersteller: Software 2000 / *Vertrieb:* United Software

Grafik:	54
Sound:	53
Motivation:	74

Handlung

Schon mal an Rubik's Zauberwürfel gedreht? Dann dürfte ihnen Cubulus unheimlich bekannt vorkommen.

Auch hier geht es darum, wild durcheinandergemischte Flächen wieder zu einfarbigen Quadraten zusammenzuschieben, nur haben die Programmierer bei Cubulus keinen dreidimensionalen Würfel auf dem Bildschirm dargestellt, sondern nur zweidimensionale Flächen. Trotzdem ist das Spiel tierisch schwer!

Beim höchsten Schwierigkeitsgrad sind so viele Quadrate auf dem Bildschirm, daß einem ganz schwindelig wird. Gesteuert wird mit der Maus und einigen Icons, dabei können sogar zwei Spieler abwechselnd antreten. Spielstände lassen sich auf Diskette abspeichern, genauso wie High-Scores.

Wertung

Cubulus ist bei der höchsten Schwierigkeitsstufe so wahnsinnig schwer, daß selbst ausgefuchsten Profi-Tüftlern der Kopf raucht. Dieses Spiel bietet eine intellektuelle Herausforderung!

Wer sich für knifflige Taktikspiele interessiert und eine durchschnittliche Grafik in Kauf nimmt, der ist mit Cubulus bestens bedient.

Lösungshilfen

Toller Tip fürs Neunerfeld: Numerieren Sie die Felder wie bei einer Telefontastatur von 1 bis 9 durch. In der ersten Reihe sind dann die Felder 1, 2, 3 – in der darunter 4, 5, 6 und in der letzen Reihe 7, 8 und 9. Fangen Sie nun mit dem Feld 1 (ganz oben links) an, dann vervollständigen Sie die Felder 1, 2, 4 und 5. Dadurch können Sie jetzt 3, 6, 7 und 8 verschieben, ohne daß sich die bereits zusammengestellten Felder wieder verändern.

DUCK TALES

Hersteller: Disney Software/Titus / *Vertrieb:* United Software

Grafik:	89	
Sound:	72	
Motivation:	74	

Handlung

Innerhalb von 30 Tagen wollen sich die beiden Großkapitalisten Dagobert Duck und Mac Moneysac gegenseitig im Geldverdienen übertreffen. Wer den meisten Zaster zusammenbekommt, landet zur Belohnung auf dem Titelbild des hochangesehenen Dime-Magazins. Wenn das kein Anreiz ist...

Bevor das kapitalistische Abenteuerspiel beginnt, wählt der Spieler zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen, dann flimmern Disneys bunte Bildchen über den Monitor. Um den schnöden Mammon aufzutreiben, hat Onkel Dagobert drei Möglichkeiten: Entweder hüpft er beherzt vom Sprungbrett seines gewaltigen Geldspeichers in die Münzfluten und landet dabei zufällig auf einer seltenen Münze, oder aber er spekuliert an der Börse, kauft günstige Aktien ein und verhökert sie, wenn der Preis steigt. Am spannendsten sind aber immer noch die Abenteuerreisen, die Dagoberts Neffen unternehmen. In verschiedenen Actionszenen fliegen sie mit einem klapprigen Flugzeug zu geheimnisvollen Orten auf einer Weltkarte, wo sie auf Fotosafari gehen oder Schätze in düsteren Höhlen, auf Berggipfeln oder im Dschungel suchen.

Wertung

So etwas kommt bei Computerspiel-Umsetzungen bekannter Helden aus Film oder Comic selten vor – die Helden sind eindeutig zu erkennen und genauso perfekt gezeichnet wie das Original! In Duck Tales sind alle Comicfiguren haargenau getroffen. Optisch macht das Spiel eine sehr gute Figur. Schade nur, daß die Steuerung an manchen Stellen so zäh ist.

Lösungshilfen

Fotosafaris sind in folgenden Ländern möglich:

- Borneo
- Duckbill Island

– Kenya Game Reserve
– Ronguay
– Xanadu
– Yellerstone Park

In diesen Gebieten ist Bergsteigen angesagt:

– Ayers Horn
– El Captain
– Valley of Gold
– Machu Pitchu
– Montedumas
– Novay
– The Lost World
– Thunderclap Mountain
– Trala La
– Whatsamatterhorn

Hier geht's ab in den Dschungel:

– Beri Beri Basin
– Bermuda Triangle
– Boola Boola Island
– Okeefadokie Swamp
– The Great Outback
– Yachtzee River

Territorien mit Höhlen:

– Ali Baba Cave
– Bu-Gazzi
– Carlsbad Caverns
– Emerald Isle
– Klondike Mines
– Labyrinth of Crete
– Lost City of Atlantis

- Siberian Ice Caves
- Swansylvania
- Too-Pei

So werden Sie auf dem Aktienmarkt reich:

Mit Aktien zu spekulieren bedeutet hohes Risiko. Es sei denn, Sie wissen, daß alle Wertpapiere in Duck Tales nach bestimmten Gesetzmäßigkeiten steigen und fallen.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Hersteller: Grandslam / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	64
Sound:	70
Motivation:	56

Handlung

Ramius, seines Zeichens russischer U-Boot-Kommandant, hat die Nase voll vom Sozialismus und beschließt deshalb, in den Westen überzulaufen. Als Mitbringsel will er dem Klassenfeind sein nuklearbetriebenes U-Boot übergeben. Klar, daß sich das die Genossen nicht gefallen lassen, und auch der CIA ist sehr skeptisch.

Eine wilde Jagd beginnt. Das Spiel zum gleichnamigen Film mit Sean Connery beginnt mit der Landung des US-Agenten Ryan auf der „USS Dallas" im Pazifischen Ozean. Nach dieser kurzen Sequenz wechselt das Szenario, und man steuert das U-Boot „Roter Oktober" durch eine horizontal scrollende Meereslandschaft. Von überall feuern Unterwasserkanonen, und Torpedos fliegen heran.

Der Spieler verschießt ebenfalls Torpedos und weicht allen Attacken aus. Nebenbei sammelt er Extras wie frische Munition, Schutzschilder und Punkteboni ein. Auf hoher See trifft man später auf ein anderes U-Boot. In einer weiteren 3D-Sequenz wechselt Ryan auf das andere Boot. Nach einer weiteren

Baller-Einlage in den Tiefen des Ozeans steht dem abschließenden Showdown nichts mehr im Wege. Ramius' Vorgesetzter Loginov droht, das gesamte Schiff in die Luft zu jagen. Als letzte Aufgabe gilt es, den Schurken Mann gegen Mann im Duell zu besiegen.

Wertung

Die nervenzerfetzende Spannung des gleichnamigen Kinothrillers erreicht die Computerspiel-Fassung „The Hunt for Red October“ zwar nicht, verglichen mit anderen Film-Adaptionen macht das geradlinige Actionspiel aber eine gute Figur. Zu verdanken ist dies vor allem der überdurchschnittlichen technischen Ausführung: Die mediterrane Grafik wurde mit viel Liebe zum Detail gezeichnet und scrollt makellos. Bedrohlich düstere Klänge begleiten die Abenteuer des Überläufers, als Alternative erklingen kernige Explosionsgeräusche. Spielerisch versetzt das Programm nicht gerade Berge. Ballern und riskante Ausweichmanöver sind angesagt.
Die locker eingestreuten Zwischensequenzen sorgen dagegen für Abwechslung. Dank des moderaten Schwierigkeitsgrads kommen vor allem Einsteiger in den Genuß eines leicht spielbaren Ballerspiels, das im Gegensatz zu U-Booten aber keinerlei Tiefgang besitzt.

Lösungshilfen

- Beim Sprung auf das U-Boot dirigiert man Ryans Sprite links neben die Einstiegsluke, bevor man den Feuerknopf drückt. Der CIA-Mann landet entweder direkt an Bord oder knapp daneben im Wasser und verliert so keines seiner nur drei Bildschirmleben.
- Es empfiehlt sich, eine Karte der Unterwasserlandschaft zu zeichnen. Hindernisse und Feinde erscheinen immer am gleichen Ort.
- Den Turboantrieb nur dann einsetzen, wenn keinerlei Eisberge und Minen in Sicht sind.
- Als Alternative zu den Standardtorpedos findet man unter Wasser Zielsuchraketen. Sparsam damit umgehen, im ersten Level gibt es nur drei Munitions-Extras.
- Beim Umsteigen zwischen den U-Booten hilft die gleiche Taktik wie in Abschnitt eins weiter.
- Für den Showdown einen Joystick mit Dauerfeuer-Funktion besorgen. Wenn Loginov schießt, gehen Sie am linken oder rechten Bildschirmrand hinter den Kisten in Deckung.

LOGICAL

Hersteller: Rainbow Arts / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	64	
Sound:	75	
Motivation:	87	

Handlung

Bei Logical handelt es sich um ein Tüftelspiel, das so packend und fesselnd ist, daß man gar nicht mehr damit aufhören möchte. Und dabei ist das Spielprinzip denkbar einfach: Von einer Rohrleitung purzeln farbige Murmeln herab, geradewegs in runde Drehscheiben mit jeweils vier Kerben. Es gilt nun, die Murmeln derart auf die miteinander verbundenen Räder zu verteilen, daß immer vier Kugeln gleicher Farbe eine Scheibe besetzen. Immer wenn ein Rad gefüllt ist, explodiert es und wird schwarz. Sind alle Scheiben verfärbt, beginnt der nächste von insgesamt 99 Spielabschnitten. Damit das Ganze nicht zu einfach wird, haben die Programmierer einige Gemeinheiten eingebaut. Zum Beispiel gibt es kleine Rohre, durch die nur Kugeln einer bestimmten Farbe passen, oder Teleporter. Gesteuert wird das Spiel mit der Maus. Mit einem kleinen Fadenkreuz zeigt man auf die Scheibe, die sich drehen soll. Mit der einen Maustaste schicken Sie die Murmeln von einem Rad zum anderen, mit der anderen Maustaste bringt man die Scheiben zum Drehen.

Wertung

Auch wenn die Steuerung so kinderleicht zu bedienen ist, so haben höhere Spielabschnitte schon einen ganz ordentlichen Schwierigkeitsgrad. Grafisch ist nicht viel dran an Logical. Die Grafiken der Scheiben und Murmeln sind gerade mal zweckdienlich. Dafür klingt die Musikuntermalung ganz ordentlich, und die Spielbarkeit könnte gar nicht besser sein.

Dank der Levelcodes braucht man nicht immer wieder von vorne zu beginnen. Wer irgendwann einmal alle 99 Level schaffen sollte, der bekommt ein Paßwort für ein Construction Set, mit dem sich eigene Spielabschnitte zusammenbasteln lassen.

Lösungshilfen

Die Levelcodes auf einen Blick:

01: Welcome
02: The other Side
03: Quadri Quadra
04: Stone Road
05: Nice Colors
06: More Colors
07: Real Fun
08: Pink and Pink
09: Green Path
10: Bad Direction
11: Don´t Panic
12: Colormania
13: Refreshment
14: Full Moon
15: Running Balla
16: Green River
17: Two Islands
18: More Islands
19: Times Change
20: Other Things
21: Be Honest
22: Blue N Violet
23: Three Paths
24: Dangerous
25: The Wanderer
26: Secret Chamber
27: Falcon´s Flight
28: Blue Angel
29: Far Thunder
30: A Simple One
31: Blue Velvet
32: Paradise I
33: Classic Art
34: Veni Vidi Vici
35: We like it
36: Forever here
37: Wonderland

38: The Snare
39: Cure it
40: Sun is Shining
41: A Rainbow
42: Arrow Road
43: Turning Wheels
44: Acceleration
45: The President
46: He is missing
47: Picknick Time
48: Who is calling
49: Ancient Art
50: She is gone
51: Logistic
52: Turning Colors
53: Paramount
54: The Ladder
55: Back in Red
56: Treasure Room
57: Don´t want that
58: The free Fall
59: Corrado Beach
60: More Popcorn
61: Wild at Heart
62: The dark Age
63: Dimlights
64: The Fifties
65: Picture of her
66: Gordian Knot
67: High Speed
68: Alexandria
69: Running Tears
70: Her Rainbow
71: Walk in Cream
72: Touch her
73: Shadowland
74: Back in Bag
75: Vitamin C
76: Stunt Ball
77: Mirrorland
78: Ace Quest

79: Boa Boa Boa
80: DA DA DA
81: Haunted House
82: The Secrets
83: Smiling Joke
84: Children Go
85: It is Atlantis
86: On the Road
87: Blue is first
88: Wolf´s Moon
89: Wild China
90: It´s Logical
91: She Compares
92: Big Mountains
93: Tomorrow
94: Teleporter Jam
95: Lever Sunlight
96: New Exodus
97: The Peacepipe
98: Final Surprise
99: White Miami

LOOPZ

Hersteller: Audiogenic / *Vertrieb:* Bomico

Grafik:	43	
Sound :	83	
Motivation:	82	

Handlung

In Loopz puzzelt der Spieler unter Zeitdruck Rohrstücke zu einer Leitung zusammen. Das ist gar nicht so leicht. Zum einen strebt der Zeitbalken unerbittlich gegen Null, zum anderen gibt der Computer natürlich immer Teile vor, die sich schlecht einbauen lassen. Erst wenn alle Stücke zu geschlossenen Leitungen zusammengesteckt sind, rattern Bonuspunkte aufs Konto, und der nächste Level beginnt. Für Abwechslung sorgen drei verschiedene Spielmodi. In den ersten beiden bastelt man sich nach Belieben Pipelines zusammen, im dritten Modus zeigt der Computer kurz ein Röhrensystem, das man nachbauen muß.

Wertung

Loopz zerfetzt die Nerven. Die Zeit läuft, und der Computer gibt schon wieder ein riesiges Bogenstück vor, mit dem sich beim besten Willen nichts anfangen

läßt. Da kommt Freude auf! Audiogenics Tüftelspiel ist so spannend wie ein Krimi und macht so süchtig wie ein Joint.

Lösungshilfen

Und hier ein paar Levelcodes für Modus C:

Level 1 = EASY

Level 6 = GRVY

Level 11 = TRBY

Level 16 = STNL

Level 21 = GZPN

Level 26 = PLGR

Level 31 = KRNC

Level 36 = BGDK

Level 41 = FRNK

NIGHT SHIFT

Hersteller: Lucasfilm Games / *Vertrieb:* Rushware

Grafik :	82
Sound :	69
Motivation:	71

Handlung

Ganz schön stressig, die Maloche in der Fabrik! Diese Erfahrung macht, wer Night Shift spielt. Zu Beginn einer Schicht bekommt der Spieler Vorgaben vom Chef, dann rattern auch schon die skurrilen Maschinen in der hohen Fabrikhalle. Ziel des ganzen ist es, Spielzeugpuppen zu fertigen. Und das möglichst so, daß die Püppchen nicht mit drei Armen und zwei Köpfen vom Förderband plumpsen. Da ist ganz schöne Hektik angesagt! Schließlich müssen alle Maschinen in Betrieb gehalten und kleine Reparaturen vorgenommen werden. Nach jeder erfolgreichen Schicht verrät der Computer ein Paßwort, das man beim nächsten Mal eingibt, um nicht wieder vom Anfang beginnen zu müssen.

Wertung

Die skurrilen Maschinen auf den Plattformen, farbenprächtige Grafiken und passende Melodien – Night Shift ist ein spaßiges Actionspielchen mit Strategieelementen. Auch wenn das Spiel nicht so genial ist wie die Lucasfilm Adventures, so macht es trotzdem für einige Stunden Spaß. Besonders positiv fiel beim Test das originelle Konzept auf.

Lösungshilfen

Hier die gesammelten Level-Codes:

Es gelten folgende Abkürzungen:
A = Ananas
B = Banane
K = Kirsche
P = Pflaume
Z = Zitrone

Von Level 2 bis Level 30 gelten:

PZAZ / KBBZ / AZAA / AAZK / KPPA / KAZB / ABAK / AZKK / ZBPP / BAKP / KPBP / PKBA / AKPB / PPAA / BBAB / BPKD / PZZP / ZAKP / KAAK / ZKAA / PKZB / PKKZ / PAZZ / BAAZ / PKKB / BKZB / PBBA / KPKA / KKBP

Hersteller: Infogrames / *Vertrieb:* Bomico

Grafik:	78
Sound:	75
Motivation:	84

Handlung

Wir schreiben das Jahr 1860. Nord- und Südstaatler befinden sich im Sezessionskrieg, und der Spieler ist mit dabei – als oberster Befehlshaber einer der beiden Armeen. Auf einer Karte des nordamerikanischen Kontinents bewegt man seine Truppen von einem Land zum anderen. Sobald zwei feindliche Einheiten aufeinandertreffen, wechselt das Szenario, und der Kampf wird in einer Actionsequenz ausgetragen. Darin steuert der Spieler nach Belieben Kanone, Reiter und Fußvolk. Ist der Gegner geschlagen, wird das umkämpfte Land auf der Karte von den eigenen Soldaten besetzt. Zwischendurch muß man in anderen Actionszenen feindliche Forts überfallen oder Eisenbahnzüge aufhalten. Gewonnen hat, wer zuerst alle gegnerischen Einheiten besiegt.

Wertung

Ein Kriegsspiel mit witziger Comicgrafik – über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten. Geschmack hin, Geschmack her – die Grafiken sehen fantastisch aus. Sie sind knallig bunt, die Animationen witzig.
Aber nicht nur die Grafik gefällt. Das Spiel macht unglaublich viel Spaß, besonders zu zweit, gegen einen Mitspieler.

Tips und Tricks

- Sofort versuchen, die Eisenbahnstrecken zu besetzen. Dadurch lassen sich feindliche Nachschublieferungen abfangen.
- Wer zwei Städte mit Eisenbahnanschluß besetzt, bekommt Nachschubtruppen.
- Bei den Kämpfen auf dem Schlachtfeld, die Brücken zerstören. Dann plumpsen die computergesteuerten Reiter und Soldaten ganz automatisch in die Tiefe.
- Am leichtesten schlagen Sie den Gegner mit der eigenen Kavallerie.
- Gegnerische Reiter stoppen Sie mit gezielten Schüssen der Infanterie.
- Wer unbedingt eine Armee schlagen muß, weil sie eine strategisch wichtige Eisenbahnstation besetzt, zieht vor dem Angriff zwei oder drei Einheiten zusammen. Dann hat man Infanterie, Kavallerie und Artillerie gleich mehrmals auf dem Schlachtfeld stehen.

PICK 'N' PILE

Hersteller: Ubi Soft / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	48
Sound:	54
Motivation:	66

Handlung

Das Spielziel von Pick'n'Pile ist eigentlich ganz einfach: Der Spieler muß innerhalb eines Zeitlimits durch überlegtes Stapeln verschiedenfarbige Bälle vom Bildschirm verschwinden lassen. Dies geschieht, indem er die Kugeln so untereinander vertauscht, daß gleichfarbige Kolonnen entstehen. Die Spalte wird dann automatisch gelöscht, in ihr enthaltene Bonusse auf dem Punktekonto gutgeschrieben. Problem bei der Sache: Die Bälle unterliegen physikalischen Gesetzmäßigkeiten, d. h. höhergelegene Bälle rollen unweigerlich zur Seite. Ab dem zehnten Level beginnen dann auch noch Totenköpfe an der verfügbaren Zeit zu knabbern. Nur gut, daß man die Unholde durch Einsatz von Bomben aus dem Weg räumen kann...

Wertung

Pick'n'Pile überzeugt vor allem durch seine Einfachheit: Das Prinzip des geordneten Stapelns hat man schon nach Sekunden begriffen. Die ersten Level dienen zum Warmspielen, später sorgt das enge Zeitlimit für Schweißperlen auf des Denkers Stirn. Grafik und Sound erfüllen ihren Zweck, verbringen aber keine Wunder. Viel wichtiger ist die exakte Steuerung über Maus oder Tastatur, mit dem Joystick tut man sich recht schwer. Knobel-Klassikern wie Tetris oder Klax gräbt Pick'n'Pile zwar nicht das Wasser ab, ein Probespiel lohnt sich aber allemal.

Lösungshilfen

- Bevor es losgeht, schalten Sie am besten das nervige Ticktack der Computer-Stoppuhr ab.
- Um nicht die Übersicht zu verlieren, geht man beim Umgruppieren der Kugeln von links nach rechts vor. Eine weitere Möglichkeit besteht darin,

den Bildschirm entsprechend der drei verschiedenen Farben der Bälle zu sortieren.

- Um den unerwünschten Abrolleffekt der Kugeln zu lindern, plaziert man links und rechts neben einer Spalte Blocker. Die gelben Teile bleiben stets am selben Ort, und man hat mehr Zeit, sein Vorgehen zu planen.
- Immer so hohe Türme wie möglich bauen. Verschwindet die Zeile dann, löst sie eine Kettenreaktion aus, bei der oftmals weitere Kugeln gelöscht werden.
- Den Totenköpfen ab Level 10 besondere Aufmerksamkeit schenken. So schnell wie möglich vom Bildschirm entfernen, sei es nun mittels Sprengung oder indem man sie in eine Zeile gleichfarbiger Bälle einschließt.

PREHISTORIK

Hersteller: Titus / *Vertrieb:* United Software

Grafik:	82
Sound :	62
Motivation:	82

Handlung

Eigentlich ein ganz simples Spielprinzip: Ein dickbäuchiger Steinzeitmensch läuft durch felsige Landschaften, haut allerlei Getier mit der Keule platt, um zwischendurch schmackhafte Nahrung einzusammeln und am Ende eines Spielabschnitts ein riesiges Monster zu vertrimmen.

Damit das Abenteuer nicht gar so schwierig wird, liegen haufenweise Extras herum. Wie beispielsweise Smartbomben, zusätzliche Zeit oder Bonusleben.

Wertung

Auch wenn das Spielprinzip so einfach ist, es macht trotzdem viel Spaß, mit der Keule auf putzige Monster loszugehen – auch die riesigen Steinzeit-Endmonster sind eine echte Herausforderung. Wer auf witzige Geschicklichkeitsspiele steht, der ist mit Prehistorik bestens bedient.

Lösungshilfen

Level 1

Gleich im ersten Bild befindet sich eine versteckte Banane.

Bild 3: Verbirgt eine geheime Höhle.

Bild 4: Ebenfalls eine versteckte Banane.

Bild 9: In der Höhle befindet sich ein Schutzschild.

Bild 14: In der Höhle ganz oben links gibt's ein Extraleben.

Bild 15: Das Wasserloch unten links ist voller Boni.

Level 3

Bild 2: Ein versteckter Hamburger – Hmmmm!

Bild 9: Extraleben in der Grotte links, und zwar in der mittleren.

Level 5

Bild 7: Nochmal ein Extraleben, wieder in der Grotte.

Level 7

Bild 3: Ein geheimer Tunnel, der Sie wieder zurück zu Bild 2 bringt. Und wo ist der geheime Tunnel?

In der Höhle!

Bild 7: Auch hier befindet sich im Tunnel ein geheimer Durchgang, diesmal führt er zurück in Bild 5.

Bild 19: In der letzten Grotte gibt es ein paar zusätzliche Zeiteinheiten.

R.B.I. BASEBALL TWO

Hersteller: Domark / *Vertrieb:* Bomico

Grafik:	68
Sound:	70
Motivation:	65

Handlung

Wie der Titel bereits andeutet, simuliert R.B.I. Baseball Two Amerikas Nationalsport Nummer 1. Gespielt wird entweder in der US-Profiliga mit Computergegnern oder gegen einen Mitspieler. Zur Auswahl stehen 26 Mannschaften mit je 24 Spielern. Vor der Partie legt man Aufstellung und Auswechselbank fest, dann geht es ins Stadion.

Das Spielfeld besteht aus dem Infield, auch Diamond genannt, und dem Outfield. An den vier Ecken des Diamond befinden sich die Bases, in der Mitte nimmt der Pitcher Aufstellung. Seine Aufgabe ist es, den Ball so geschickt zu werfen, daß der Schläger (engl. Batter) des gegnerischen Teams ihn nicht erreicht. Gelingt ihm das nicht, haben die Konkurrenten die Chance zu punkten, indem sie das Geschoß gegen den Uhrzeigersinn von einem Base zum nächsten befördern. Schaffen es die Läufer, auf einen Schlag den Platz zu umrunden, spricht man von einem Home Run, für den drei oder vier Punkte winken.

Beim Abschlag sieht man die Aktionen seiner Athleten in 3D. Ist der Ball im Spiel, wechselt das Programm blitzschnell in die Vogelperspektive.

Wertung

Für die neueste Digitalversion des schweißtreibenden Mannschaftssports wurde das komplexe Regelwerk in etlichen Punkten vereinfacht. R.B.I. Baseball Two konzentriert sich auf Action, taktische Finessen bleiben außen vor. Diese Einschränkung bietet den Vorteil, daß auch Nicht-Fachleute schnell Gefallen am flotten Spielverlauf finden. Die Steuerung ist denkbar einfach, erlaubt Joystickartisten aber trotzdem ausgefeilte Schlag- und Tackling-Techniken. Grafisch überzeugt Domarks Automatenumsetzung mit großen Sprites und flüssiger Animation. Baseball ist sicherlich nicht jedermanns Sache, R.B.I. Baseball Two aber bringt auch Sportmuffeln unkomplizierte Rasen-Action auf den Bildschirm.

Lösungshilfen

- Beim Werfen des Balles den Geschwindigkeitsmesser im Auge behalten. Schnelle Bälle (über 80 MPH) und angeschnittene Würfe zehren an der Konstitution des Spielers. Ausgebuffte Computer-Batter überlisten Sie, indem Sie sich auf die Seiten konzentrieren. Bälle aus der Mitte erwischen die Cracks fast immer.
- Schlägt man selbst, gibt die Art, wie man den Ball trifft, bereits Auskunft über dessen Flugverhalten. Erwischt man ihn vorne oben am Schläger, prallt er z.B. stark zur Seite hin ab und schießt hoch in die Luft. Frühes

Abschätzen der Flugrichtung beschert wichtige Zeitvorteile beim Postieren der Läufer.

– Den Computer verwirrt es, wenn der Batter sich kurz vor dem Abwurf schnell von einer zur anderen Seite bewegt. Sicherheitshalber plaziert er den Wurf dann in die Mitte, wo man ihn am leichtesten trifft.

SHADOW DANCER

Hersteller: U.S. Gold / *Vertrieb:* United Software

Grafik:	68
Sound:	65
Motivation:	66

Handlung

Eine Gruppe von Terroristen versetzt Florida in Angst und Schrecken. Polizei, FBI und CIA sind ratlos. Ein Fall für den Shadow Dancer. Nach seiner glorreichen Befreiungsaktion im Vorgängerspiel Shinobi macht er sich erneut an die Arbeit. Mit von der Partie ist diesmal sein vierbeiniger Freund. Auf Geheiß stürzt sich der Windhund auf die bösen Buben. Die sind mit dem lieben Tierchen dann derart beschäftigt, daß man ihnen ohne weiteres mit einem gezielten Wurfstern den Garaus macht. Für besonders knifflige Situationen hat der Held noch magische Fähigkeiten in der Hinterhand, mit denen er alle Widersacher auf einmal vom Bildschirm fegt. Nebenbei gilt es noch, alle Sprengsätze in einem Level zu orten und unter Zeitdruck zu entschärfen. Jeder der fünf Level besteht aus zwei Stationen und einem Oberfiesling. Außerdem gibt es noch zur Belohnung eine Bonusrunde.

Wertung

Die Qualität der famosen Mega-Drive-Fassung erreicht die Heimcomputer-Version von Shadow Dancer nicht ganz. Die Sprites sind zwar schön groß und ausreichend animiert, dafür wurde beim Acht-Wege-Scrolling und der Hintergrundgrafik gespart. Auch die Kollisionsabfrage bietet Anlaß zur Kritik: Oft wird man von Schüssen ins Jenseits befördert, die eigentlich längst an einem vorbeigezischt waren. Trotz dieser technischen Mängel legt der Shadow Dancer eine flotte Sohle aufs Parkett: Tempo, Steuerung und Schwierigkeitsgrad stimmen. Die höheren Level bieten angenehme Abwechslung: Sei es nun die Verfolgungsjagd auf einem fahrenden Zug oder ein Abstecher in die Tiefen der Kanalisation – für Spannung ist gesorgt. Genau das Richtige für Freunde kerniger Actionspiele.

Lösungshilfen

- Die magischen Fähigkeiten nur im äußersten Notfall einsetzen. Für die normalen Gegner ist die Unterstützung des Vierbeiners völlig ausreichend.
- Bei den Oberganoven wirkt die Smartbombe oft Wunder. Einmalig eingesetzt, nimmt sie dem Schurken zwei von seinen maximal acht Energiepunkten ab. Das gleiche Ergebnis erzielt man mit Wurfsternen erst durch eingehendes Studium der Angriffstaktiken.

- Nach Verlust eines Bildschirmlebens wird man zwar an den Beginn eines Levels zurückgeschickt, die bisher entschärften Sprengsätze muß man allerdings nicht noch einmal einsammeln. Keine Zeit vertrödeln!
- In der Bonusrunde muß man 60 Angreifer aus dem Weg räumen, um an Magie und Extraleben zu kommen. Man kann die Gegner auch attackieren, während sie von einer Plattform zur nächsten herunterklettern. Wer so vorgeht, spart wertvolle Sekunden.
- Die kleine Tabelle hilft, mit den ersten beiden Levels zurechtzukommen:

Level:	Zahl der Bomben:	Zeit:
1.1	4	2:15
1.2	5	1:45
2.1	4	2:30
2.2	5	1:30

Hersteller: Software 2000 / *Vertrieb:* United Software

Grafik:	38
Sound:	54
Motivation:	73

Handlung

Noch ein Knobelspiel! Diesmal verschiebt der Spieler verschiedene Steine mit Symbolen darauf. Und das möglichst so, daß zwei gleiche Klötze zusammentreffen und sich daraufhin in eine kleine Mauer verwandeln. Sind alle Steine zu Mauern geworden, ist der Level gelöst, und der nächste Spielabschnitt beginnt. Insgesamt gibt es fünfzig knifflige Spielabschnitte. Nach jedem fünften verrät der Computer ein Paßwort, das man vor dem nächsten Spiel eingibt, um nicht immer wieder von vorne beginnen zu müssen. Wer versehentlich Spielsteine zumauert, braucht nicht in Panik zu geraten. Mit speziellen Bombensteinen, die leider nur in begrenzter Anzahl vorrätig sind, sprengt man die eingeschlossenen Klötzchen frei. Gespielt wird entweder alleine oder zu zweit im Teammodus, wo beide Spieler abwechselnd an der Reihe sind.

Wer alle 50 Level schaffen will, braucht eine Menge Gehirnschmalz.

Wertung

Grafik und Sound sind nicht gerade der letzte Schrei deutscher Programmierkunst. Aber bei Tüftelspielen kommt es auf Optik und Musik nicht so sehr an. Da zählt die Idee, auch wenn die von Shiftrix nicht mehr ganz neu ist. Die Programmierer scheinen sich bei Atomix inspiriert zu haben. Macht aber nix! Shiftrix macht trotzdem Spaß.

Lösungshilfen

Und hier einige Levelcodes:

Level 5: Fish

Level 10: Hole

Level 15: Mice

Level 20: Dark

Level 25: Park

Hersteller: Domark / *Vertrieb:* Bomico

Grafik:	81	
Sound:	58	
Motivation:	64	

Handlung

„Skull & Crossbones“ entführt in die rauhe Welt der Piraten. Als Seeräuberkapitän kämpfen Sie sich mit dem Säbel gegen Magier, axtschwingende Barbaren und Wachsoldaten durch horizontal scrollende Landschaften, um zwischendurch wertvolle Schätze einzusammeln. Da sind schnelle Reaktionen am Joystick gefragt, sonst stechen die Gegner munter zu, die Gesundheitsanzeige zeigt Null an, und der Held sackt blutend zu Boden. Insgesamt gibt es acht verschiedene Spielabschnitte. Mal kämpft der Freibeuter auf Schiffdecks, Inseln oder Festungsmauern. Wer will, kann auch den Simultanmodus aktivieren, in dem zwei Piraten gleichzeitig auf dem Bildschirm wüten.

Wertung

Hübsche Grafik, die Domarks Malermeister da auf den Monitor zaubern. Die Hintergrundbilder sind farbenprächtig, die Sprites so fein gezeichnet, daß man

sogar die Bärte in ihrem Gesicht erkennt. Hätte Skull & Crossbones nicht ein paar deftige Mängel, wäre es ein echter Hit. Beispielsweise ist die Steuerung nicht gerade sehr nuancenreich. Es reicht, wie ein Wilder am Joystick zu rütteln, meistens erwischt man dabei einen Angriffshieb, der den Gegner zu Boden streckt.

Lösungshilfen

- Nahrung ist der Schlüssel zum Erfolg. Sobald Trauben, Rumflaschen oder dergleichen erscheinen, sofort mitnehmen. Das Energiebarometer sollte nie unter 50% fallen, man weiß schließlich nie, mit wem man es als nächstes zu tun bekommt.
- Die grünen Flaschen versorgen den Spieler mit zehn Gesundheitspunkten auf einmal. Auf keinen Fall liegenlassen.
- Wird der Held von zwei Piraten attackiert, wirkt der Rückstoß (in die entgegengesetzte Richtung drücken und dann Feuer) wahre Wunder. Gleiches gilt beim Duell der beiden Piraten, nachdem der Endgegner besiegt wurde.
- Im Zwei-Spieler-Modus: Beim Duell erhält der Sieger einen zusätzlichen Credit. Im Falle eines Unentschieden gehen beide leer aus. Es liegt deshalb nahe, bei knappem Ausgang den kürzeren zu ziehen. Der Mitspieler bleibt so länger mit von der Partie.

SUPER MONACO GRAND PRIX

Hersteller: U.S. Gold / *Vertrieb:* United Software

Grafik:	74	
Sound:	80	
Motivation:	76	

Handlung

Formel Eins im Wohnzimmer – Super Monaco Grand Prix macht's möglich. Bevor sich der Nachwuchs-Lauda hinters Lenkrad schwingt, wählt er den zu seinem Fahrstil passenden Boliden aus. Einsteiger bevorzugen das Modell mit Automatik-Getriebe. Cracks greifen dagegen zu Vier- oder Sieben-Gang-Schaltung. Schnell noch durch die Qualifikationsrunde, und das Rennen beginnt. Am Start befinden sich zwanzig Fahrer, der ganze Spaß dauert drei Runden. Bei der Raserei durch die 3D-Landschaft mit scharfen Kurven, Hügeln und Tunneln ist Vorsicht geboten: Schon eine Kollision mit Objekten am Streckenrand genügt, und das Rennen ist vorbei. Nach jeder Runde wird gecheckt, ob die vorgeschriebene Plazierung erreicht wurde. Hat der Digital-Pilot auf der Ziellinie gar die Nase vorn, jettet er weiter zum nächsten Wettkampf. Auf dem Programm stehen: Frankreich, Brasilien, Spanien und Monaco.

Wertung

Super Monaco Grand Prix gehört zu den Automaten-Umsetzungen, die der Vorlage aus der Spielhalle in nichts nachstehen. Pfeilschnelle Grafik sorgt zusammen mit der angenehm direkten Steuerung für ein erstklassiges Fahr-Feeling. Die Computerflitzer legen von der ersten Runde an kräftig Killerinstinkt an den Tag, drängen einen aus der Kurve und schnurstracks in die Leitplanken. Einziges Manko: Die Rennsaison ist etwas kurz geraten. Vier Strecken sind auf Dauer zu wenig. Trotzdem gilt: schnell, schneller, Monaco Grand Prix.

Lösungshilfen

Die Wahl des Fahrzeuges:

Der Flitzer mit Vier-Gang-Getriebe (Class A) ist ideal. Mit der Schaltung gibt es kaum Probleme, und das Fahrzeug erreicht eine solide Endgeschwindigkeit. Beim Wechseln vom zweiten in den dritten Gang aufpassen: Der Umdrehungsmesser muß unbedingt im roten Bereich stehen, ansonsten würgt man die Maschine gnadenlos ab. Gleiches gilt für den sechsten bzw. siebten Gang im Modell der Super Class A (sieben Gänge). Mit dem Luxusgefährt läßt man die Konkurrenz zwar locker stehen, dafür findet sich der Fahrer in engen Kurven und bei Regen aber öfter als gewollt neben der Fahrbahn wieder. Nur für Profis.

Die Kurven-Taktik:

An der linken bzw. rechten Fahrbahnseite erscheinen rechtzeitig Hinweisschilder auf kommende Biegungen. Sofort den Joystick (bzw. die Maus) in die entsprechende Richtung bewegen. Kurven immer so eng wie möglich nehmen. Wenn möglich nicht zurückschalten, ansonsten verliert man entweder zuviel Geschwindigkeit oder fliegt vom Kurs. Im Tunnel auf jeden Fall bremsen!

Die Qualifikation:

Am besten prägt man sich die kurze Qualifikationsrunde für die vier Kurse genau ein. Bedenkenloses Brettern bringt hier wenig: Ein Startplatz innerhalb der ersten zehn reicht völlig aus. Die Computerfahrer legen am Anfang einiges an Tempo vor, lassen ab Runde zwei aber deutlich nach.

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE II

Hersteller: Linel / *Vertrieb:* Rushware

Grafik:	46
Sound :	72
Motivation:	49

Handlung

Die Unendliche Geschichte II ist ein Geschicklichkeitsspiel, bestehend aus verschiedenen Action-Szenen, die sich am gleichnamigen Kinofilm orientieren. Zuerst klettert Bastian in Silver City zahlreiche Plattformen empor, springt über tiefe Abgründe und weicht herumstreunenden Monstern aus.

Danach fliegt der Held mit einem Drachen über Phantásien, dann begibt er sich in ein Schloß, reitet durch den Orchideenwald, bis er schließlich am Ende der beschwerlichen Reise gegen einen Oberschurken kämpft.

Wertung

Für den Vorspann verdienen die Programmierer glatt einen Orden: Hübsche Musik und bunte Bilder vom geheimnisvollen Buch, in das der Betrachter optisch hineingezogen wird, wenn er das Abenteuer beginnt. Dafür ist die Grafik während

des Spiels sehr bescheiden. Das gleiche gilt für die Spielbarkeit und die Animationen.

Lösungshilfen

Level 1 – Das Labyrinth:

Die Monster kann man nur von den Plattformen schubsen, wenn sie an einem Abgrund stehen und Bastian den Rücken zudrehen. Auf einer Plattform patrouillieren maximal zwei Greifer, die nach ihrer Beseitigung für alle Zeit verschwinden. Um nicht den Überblick zu verlieren, sucht man den Irrgarten immer erst komplett von links nach rechts ab, bevor man die Torbögen durchschreitet.

Level 2 – Der Ritt auf dem Glücksdrachen:

Jede Kollision mit der Mauer kostet wertvolle Energie. Wer besonders hoch fliegt, erkennt Kurven früher, wie wenn er sich am Boden entlangtastet. Nach kurzer Zeit erreicht man den feuerspeienden Drachen. Ihn drückt man beharrlich gegen die Mauer, ohne selbst in die Wand zu donnern.

Level 3 – Die Burgmauer:

Hier ist Kartografieren angesagt. Die Gefahren sind die gleichen wie im ersten Level und lassen sich auf gleiche Weise beseitigen. Das Zeitlimit beachten.

Codes:

Die beiden ersten Passwörter lauten: PHZANLO und QCFDGQB.

ANHANG

Distributoren

Bomico

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

Leisuresoft

Robert-Bosch-Str. 1
4703 Bönen

United Software

Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2

Rushware

Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2

Hersteller

Accolade
Bowling House
Point Pleasant
Wandsworth
London SW18 1PE
England

Activision/ Disc Company

60, rue Marcel Dassault
92100 Boulogne
Frankreich

Attic Software

Untere Vorstadt 37
7470 Albstadt

Audiogenic

Unit 27
Christchurch, Harrow
HA3 8NT
England

Blue Byte

Aktienstraße 62
4330 Mülheim/ Ruhr

CDS

Nimrod House, Beckett Road
Doncaster, South Yorks
DN2 4 AD
England

Core Design

Suite C, Tradewinds House
69/71A Asbourne Road
Derby DE3 3FS
England

Coktel Vision

Z.I de Velizy
Parc Tertiaire de Meudon
Imm. Le Galilee
5-7, rue Jeanne Braconnier
Frankreich

Demonware

Strahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach

Domark

Ferry House
51-57 Lacy Road
Putney London SW 15 1PR
England

Electronic Arts

Langley Business Centre
11-49 Station Road
Langley, Nr. Slough
Berkshire SL3 8YN
England

Gremlin

Alpha House, 10 carver Street
Sheffield S1 4FS
England

Idea

S.C. S.r.l Via Mazzini
12-21020 Casciago (Va)
Italien

Infogrames

84, rue du 1er Mars 1943
69628 Villeurbanne
Cedex
Frankreich

Kingsoft

Grüner Weg 26
5100 Aachen

Langhor

84bis, avenue de General de Gaulle
92140 Clamart
Frankreich

Linel

Guetlistraße
9050 Appenzell
Schweiz

Loriciels

81, rue de la Procession
92500 Rueil-Malmaison
Frankreich

Micro Prose France

22, rue Norvins
75018 Paris
Frankreich

Millennium

ST John's Innovation Centre
Cowley Road
Cambridge CB4 4WS
England

Mindscape

The Coach House
Hooklands Estate
Scaynes Hill
West Sussex RH17 7NG
England

Mirrorsoft

Irwin House
110 Southwark Street
London SE 1 OSW
England

Ocean

Ocean House, 6 Central Street
Manchester M2 5NS
England

Psygnosis

South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool L3 4BQ
England

Rainbow Arts

Daimlerstraße 10
4044 Kaarst 2

Reline

Königstraße 55
3300 Hannover 1

Sierra

Unit 2, Technology Centre
Station Road, Theale Reading
Berkshire, RG7 4AA
England

Software 2000

Lübecker Straße 10
2320 Plön/ Holstein

Software Business

Brooklands, New Road, ST Ives
Huntingdon, Cambridgeshire
PE 17 4BG
England

Starbyte

Nordring 71
4630 Bochum 1

Storm

The Lombard Business Centre
50 Lombard Road
London SW11 3SU
England

System 3

18 Petersborough Road
Harrow Middlesex HA1 2BQ
England

Titus

28ter, avenue de Versailles
93220 Gagny
Frankreich

U.S Gold

Unit 2& 3 Holford Way
Holford

Tips und Tricks zu C64-Spielen

Soweit nicht anders angegeben, beglücken Sie die aufgelisteten Cheats mit unendlich vielen Bildschirmleben. Alle Eingaben beziehen sich auf die englische Tastaturbelegung, bei der Y und Z miteinander vertauscht sind. Für die aufgelisteten Pokes unter der Rubrik 1 ist ein handelsüblicher Resetschalter erforderlich, mit dem Sie das Spiel unterbrechen, bevor Sie den Poke eingeben und wieder starten.

Rubrik 1

After the War (Dinamic)

Der Code für Level 2 lautet 101069.

AMC (Dinamic)

Die Level-Codes:
Level 2: Nostromo
Level 4: Discovery
Level 6: Enterprise
Level 8: Dagobah

Antiriad (Palace)

Poke 35486,165:Poke 35496,16:SYS 2080

Arcana (Ultimate)

Poke 12933,0:Poke 12934,2:SYS 4096

Arkanoid (Imagine)

Sehr praktisch: Im Zwei-Spieler-Modus mit einem Joystick und einer Divice erhält Spieler Zwei nach jeder Kollisionsabfrage ein Extraleben.

Armalyte (Thalamus)

Mit Load"AR",8,1 laden und mit Poke 6607,X eines der sechs Level wählen. Jetzt mit SYS 2075 starten.

Back to the Future II (Image Works)

Zuerst mit P in den Pause-Modus schalten und dann THE ONLY NEAT THING TO DO eingeben.

Blasteroids (Image Works)

Spiel laden, reseten, Poke 11571,173 für unendlich viele Schiffe eintippen und dann mit sys 25856 starten.

Bomb Jack (Elite)

Nach der GAME OVER-Meldung einen RESET auslösen. Daraufhin mit SYS 2243 erneut starten. Bomb Jack spielt jetzt in dem Level weiter, an dem er zuletzt scheiterte.

Bomb Jack II (Elite)

Poke 10715,234:Poke10716,234:Poke 10717,234:SYS 15146

Bruce Lee (Datasoft)

Die Spielfigur zu einem der rotierenden Teller bewegen, und der Spieler wird mit 99 zusätzlichen Kämpfern belohnt.

Bushido (Firebird)

Einige Mixvorschläge für Zaubersprüche:

Lizard Skin + Witch Weed = Fear
Witch Weed + Fairy Fungi = Repal
Venom + Fairy Fungi = Unseen
Phoenix Egg + Venom = Destroy
Moondust + Lizard Skin = Omen
Fairy Fungi + Lizard Skin = Heal

Chase H.Q. II (Ocean)

Die folgende Prozedur funktioniert mit einem Dauerfeuer-Joystick: Das Auto-Feuer erst einschalten, wenn der Kriminelle in Sichtweite ist. Mit gedrückter Leertaste ist es dann ein leichtes, dem Ausreißer zu folgen.

Crazy Comets (Martech)

Poke 37002,169:SYS 24881

Creatures (Thalamus)

Das Spiel wie gewohnt laden, den Joystick aber in Port 1 stecken. Wenn die Musik nach ca. fünf Minuten verklingt, den Knüppel so lange nach links und rechts bewegen, bis sich die Sprites grau färben.

Cybernoid (Hewson)

Wer folgende Tasten im Start-Menü belegt, bekommt unendlich viele Raumschiffe: Y, X, E und S.

Danger Freak (Rainbow Arts)

Als Datum 17.04.70 eingeben.

Demon's Winter (SSI)

Wer im Tempel Gold spendet, bekommt zur Belohnung Erfahrungspunkte.

Dragon Ninja (Imagine)

Poke 39567,234:SYS 32768

Druid (Firebird)

Poke 39271,255:SYS 5120

Eliminator (Hewson)

Alle Levelcodes auf einen Blick:

AMOEBA
BLOOOB
CHEENI
DOINOK
ENIGMA
FLIPME
GEEGEE
HANDEL
ICICLE
JAMMIN
KIHONG
LAPDOG
MIKADO

Elite (Firebird)

Bei Ankunft in der Raumstation eine der Tasten 1 bis 4 so lange gedrückt halten, bis eine Nachricht erscheint.

Firetrap (Electric Dreams)

Poke 7500,234:Poke 7501,234:SYS 4096

FIST II (Melbourne House)

Vor dem Kampf dreimal RESTORE drücken.

Forgotten Worlds (CapCom)

Im animierten Ladebild einen RESET auslösen. Jetzt: Poke 51054,194:Poke 51055,2:SYS 49152

Gauntlet (U.S. Gold)

Poke 48621,96:SYS 32768

Gemini Wing (Virgin)

Codewörter:

Level 2: MR. WIMPY
Level 3: CLASSICS
Level 4: WHIZZKID
Level 5: GUNSHOTS
Level 6: DOODGUYZ
Level 7: D. GIBSON

Grand Monster Slam (Golden Goblins)

Sobald die Botschaft „The King Allows..." erscheint, LOOSERS HELP eintippen, und der Sieg ist sicher.

Great Giana Sisters (Rainbow Arts)

Nach einem RESET folgendes eingeben:
Poke 2446,255:Poke 6697,255:SYS 2098 Poke 8257,96: Kein Verlust von Extras.

Gremlins 2 (Elite)

Wie wär's mit SINATRA in der High-Score-Liste?

Ghostbusters (Activision)

Poke 38454,96:SYS 24576
Mit einer Million Startkapital werden die Geisterjäger nach RETURN mit Namen und der Kontonummer 458 ausgestattet.

Ghost's and Goblins (Elite)

Nach dem Titelbild RESET drücken. Die Befehle: Poke 2756,255:SYS 2128, Poke 4170,10:SYS 2128 schalten die Kollisionsabfrage aus.

Ghouls'n'Ghosts (Capcom)

Poke 10798,165:Poke 138776,165:SYS4096

Golden Axe (Virgin)

Zuerst das Programm mit RUN STOP in den Pause-Modus schalten. Um den nächsten Level zu laden, die Klammertaste drücken.

Hammerfist (Activision)

In der High-Score-Liste TAEHC OT TNAW I hinterlassen. F7 im Spiel springt einen Level weiter.

Hawkeye (Thalamus)

Nach dem RESET: Poke 6105,189:SYS 23585

Hero (Activision)

Vor dem Starten Poke 14652,25 eingeben. Damit verschwinden alle Mauern und Monster.

IO (Firebird)

Nach dem Laden RESET und dann Poke 27001,240:SYS24576. Die Sprite-Kollision ist jetzt ausgeschaltet.

Nach RESET und Poke 25117,189:SYS 2512 stehen unendlich viele Raumschiffe parat.

Katakis (Rainbow Arts)

Zuerst RESET. Poke 13999,234;Poke 14000,234:Poke 14001,234:Poke 14103,234:Poke 14104,234:Poke 14105,234:SYS 2208

Klax (DoMark)

Poke 27666,0: Unendlich Credits.
Poke 6767,X: Abstand zwischen den Levels.
Starten jeweils mit SYS 2080.

Leaderboard (Access)

Im Auswahlbildschirm R drücken, und man gelangt in ein Übungs-Menü.

Leonardo (StarByte)

Die Codes lauten wie folgt: SF, MOVERS, ELITE, THRUST, CONAN und STARBYTE.

Lettrix (Software 2000)

Auch hierfür sechs Zahlencodes:

Stufe 5 = 4489
Stufe 10 = 2350
Stufe 15 = 6719
Stufe 20 = 9521
Stufe 25 = 2245
Stufe 30 = 1379

Licence to Kill (DoMark)

Poke 8979,234:SYS 2698

Lords of Chaos (Blade Software)

Mit Poke 40540,X kann die Charakterklasse des Zauberers vor dem Laden des Programms in Stufen von 1 bis 3 verändert werden. Man muß so das aktuelle Szenario nicht mehr regulär beenden.

Lotus Esprit Turbo Challenge (Gremlin)

Player 1 gibt sich den Namen MONSTER, sein Kumpel nennt sich SEVENTEEN. Das Duo muß sich fortan nicht mehr für die nächste Runde qualifizieren.

Das Magazin (Art Edition)

Für den Datex-P-Betrieb benötigt man folgende Kennungen:

HEIMDAL
TSCHAKO
ATACAMA
NEMESIS
CHANGAI
ZWINGER
CYCLAME

Maniac Mansion (Lucasfilm)

Wichtige Telefonnummern: 1547, 2275, 5234, 3444
CB Funk: 1977, 1138, 9111, 0525, 3412
Tresornummern: 4186, 3621, 1230, 0120
Labortür: 5858, 3301, 7572, 8640

Matchpoint

Beim eigenen Aufschlag CTRL drücken. Nun schafft der Gegner keinen Return mehr.

Midnight Resistance (Ocean)

Bevor man sich im Laden mit Waffen eindeckt, einfach die Diskette aus dem Laufwerk nehmen. Jetzt geht es mit vier neuen Leben weiter.

Miner II (Datasoft)

Im ersten Level die Blumenvase nehmen und nacheinander 1 und F7 drücken. Auf diesem Weg gelangt man in Level 4.

Monty Python (Virgin)

Als einer der Schlechtesten des Tages den Namen SEMPRINI hinterlassen, um im zuletzt bestandenen Level weitermachen zu dürfen.

Mr. Heli (Firebird)

Die Codes für Level 2 und 3: CAAEGHDAAQAAHAACCKCW und DAAGJJIAAQADFGADCDCR.

Mutants (Ocean)

Poke 29271,255:SYS 5120

Neatherworld (Hewson)

Bei gedrücktem Feuerknopf zweimal die Taste Null drücken. Belohnung: Der nächste Level.

Nebulus (Hewson)

Wenn man die Tasten „Pfeil nach oben", „,", „Pfeil nach links" und J zusammen mit einer der Zahlen von 1 bis 8 drückt, teleportiert es den Helden zum entsprechenden Level.

Nemesis (Konami)

Poke 5975,234:Poke 5976,234:Poke 5977,234:SYS 5779

New Zealand Story (Ocean)

Die Buchstaben der beiden Worte TRY CHEATING samt Leertaste gleichzeitig drücken. Im nächsten Buch verraten wir die Auflösung des Knotens.

Oil Imperium (ReLine)

Während des Bohrens verändert die Tastenkombination CTRL und RUN STOP den Härtegrad des Gesteins.

Für Bargeld sorgen CTRL, RUN STOP und der 'Pfeil nach links'.

OutRun (U.S. Gold)

Poke 440496,96 stoppt die Kollisionsabfrage.

Pac Mania (Grandslam)

Nach dem RESET helfen folgende Pokes weiter: Poke 22457,0:Poke 22458,234:SYS 2080

Paradroid (Hewson)

Poke 8314,123:SYS 4096

Parallax (Ocean)

Die Durchgangscodes: STACK, SALON, JEWEL, PARCH und GLOBE.

Pipe Mania (Empire)

Die Paßwörter:

Level 4 - 8: HAHA
Level 9 - 12: GRIP
Level 13 - 16: REAP
Level 17 - 20: SEED
Level 21 - 24: GROW
Level 25 - 28: TALL
Level 29 - 32: JALI

P-47 Thunderbolt (Firebird)

Der Zaubercode für die High-Score-Liste lautet ZEBEDEE. F1 verschafft zusätzliche Bomber, F2 führt ins nächste Baller-Szenario.

Rainbow Islands (Ocean)

RUN STOP und CLEAR HOME gleichzeitig drücken. Dann mehrmals F7 drükken.

Rick Dangerous (MicroStyle)

Erfolgreiche Abenteurer geben sich den Namen POOKY und dürfen zur Belohnung im zuletzt absolvierten Level weiterwerkeln.

Rick Dangerous II (MicroStyle)

In der High-Score-Liste JE VEUX VIVRE eingeben.

Rock and Roll (Rainbow Arts)

Sobald das Spiel geladen ist, RAINBOW ARTS eingeben, woraufhin sich der Rahmen blau färbt. Um in einem bestimmten Level zu beginnen, muß folgendes Format bei der nun folgenden Eingabe eingehalten werden:

Levelnummer, XX, vier Zahlen, die addiert die Levelnummer ergeben, XX, Levelnummer rückwärts.

Level 9 erreicht man also wie folgt: 09XX2223XX90

Roller Coaster Rumbler (TyneSoft)

Codewörter für die Achterbahnfahrt:
EAT ME, AAAGGG, ALIENS, COFFEE, ZARNIE, FRIGHT und TERRER

R-Type (Activision)

Poke 12703,36:Poke 12960,36:SYS8*4096

Savage (Firebird)

Noch ein paar Codes:

Level 2 = Sabatta
Level 3 = Porsche

Silkworm (Virgin)

Nach dem RESET: Poke 4527,165:SYS 2080 eingeben.

SimCity (Infogrames)

Im Spiel F1 drücken, und das Budget des Stadtplaners erhöht sich um 40000 Dollar.

Ski or Die (Electronic Arts)

Zur Beschleunigung des Skifahrers kontinuierlich ein Stück auf der linken, dann eine Weile auf der rechten Seite dahinbrettern.

Sly Spy (Ocean)

Als Agent mit der Kennziffer OO7 während des Auftrags über Tastatur einen Martini SHAKEN NOT STIRRED ordern – schon winken unendlich viele Credits.

Speed Zone

Poke 7034,173
Sys 4096

Spherical (Rainbow Arts)

Paßwörter für einen Spieler:

Level 9: RADAGAST
Level 19: YARMAK
Level 39: STORMBLADE
Level 59: SKYFIRE
Level 75: MIRGAL

Im Zwei-Spieler-Modus:

Level 9: GHANIMA
Level 19: GLIEP
Level 39: MOURNBLADE
Level 75: GUMBACHAMAL

Spindizzy (Electric Dreams)

Nach dem Laden PAT eingeben, und Gerald hat unendlich viel Zeit für seine Mission zur Verfügung.

Spitting Image (Domark)

Poke 3314,173
Poke 3348,173
Sys 2816

Summer Camp (Thalamus)

Als Tagesbester als CALAMITY in der High-Score-Liste verewigen. Maximus Maus ist jetzt unsterblich.

Super Cars (Gremlin)

Wer einen Blick in höhere Level werfen möchte, gibt statt seines Namens folgende Paßwörter ein.

Level 2: Harvey
Level 3: ELLA

Super Pipeline II

Mit Poke 31711,15 nach dem Laden besteht keine Absturzgefahr auf Rohrleitungen mehr.

Tetris (Mirrorsoft)

Poke 49590,76
Poke 49591,49
Poke 49592,234
Sys 49593

Thunderbirds (GrandSlam)

Weitere Abenteuer erlebt man mit folgenden Paßwörtern:

Level 2 = RECOVERY
Level 3 = ALOYSIUS
Level 4 = ANDERSON

Time Machine (Vivid Image/Activision)

Um den Schummel-Modus zu aktivieren, im Titelbild VIVID IMAGE tippen.

Total Recall (Ocean)

Das Zauberwort für die High-Score-Liste lautet LIFE STILL GOES ON. Wenn das Spiel jetzt mit F1 angehalten wird und man die "kleiner gleich"-Taste drückt, läuft das Laufwerk kurz an, um den nächsten Level zu laden.

Turbo Out Run (U.S. Gold)

Zuerst das Programm mit RUN STOP in den Pause-Modus schalten. Drücken der rechten eckigen Klammer – dort, wo normalerweise der Buchstäbe ä liegt – lädt jederzeit den nächsten Level.

Ultima V (Origin)

Im Schlafraum von Lord British liegt ein Teppich, der sich nach Besteigen durch BOARD als flugfähig erweist. Die Sümpfe und Küstengewässer verlieren so ihre Schrecken.

Uridium (Hewson)

Poke 13206,X:Poke 3029,234:SYS2304
X gibt den gewünschten Level an.

Vendetta (System 3)

Die Tasten P, O, L und M gleichzeitig drücken.
Der Computercode in Level 1 lautet: 01111000.

Venom strikes Back (Gremlin)

Im Titelbild die Zahl 3 drücken. Es gelten nun folgende Codewörter: PETALS OF DOOM und MAYHEM.

Wizball (Ocean)

Poke 37052,0:Poke 68303,0:Poke 65356,0:Poke 65395,0:RUN
Wenn man im Titelbild zusätzlich WIZBOREWIZ eingibt, stehen unendlich viele Zauberer zur Verfügung.

Xevious (U.S. Gold)

Poke 5605,76:Poke 5606,31:Poke 5607 ,gewünschte Zahl der Raumschiffe: SYS 5000

Zaxxon (U.S. Gold)

Im Titelbild RED eingeben.

Rubrik II

Folgende Cheat-Listings eignen sich für Spielefreaks, die eine Datasette, aber keinen Reset-Schalter besitzen. Vor dem Laden eintippen:

Anarchy (Rack-it)

```
100 Data 32, 86, 245, 169, 1, 141, 29, 4, 96, 206,
        202, 32, 76, 162, 124
101 For L= 379 to 393: Read A: Poke L, A: Next: Sys 379
```

Arkanoid II – Revenge of Doh (Imagine, Ocean)

Dieser Cheat sorgt für unendlich viele Leben und springt beim Drücken von Restore einen Level weiter.

```
 1  Print CHR$ (147)
 2  For I= 2816 to 2920: Read X: A= A+ X: Poke I, X
 4  Next
 5  If A <> 11967 then Print"Error!"
 6  Data 162, 37, 189, 17, 11, 157, 128, 1, 202
 7  Data 16, 247, 162, 255, 154, 76, 128, 1
 8  Data 32, 86, 245, 169, 144, 141, 240, 3
 9  Data 169, 1, 141, 245, 3, 76, 167, 2
10  Data 169, 32, 141, 84, 3, 169, 162, 141
11  Data 85, 3, 169, 1, 141, 86, 3, 76
12  Data 0,8, 169, 176, 141, 115, 1, 169
13  Data 1, 141, 116, 1, 173, 18, 208, 96
14  Data 169, 173, 141, 255, 9, 162,7 ,189
15  Data 205, 1, 157, 0, 6202, 16, 247
16  Data 162, 0, 160, 61, 142, 250, 255, 140
17  Data 251, 255, 76, 212, 6, 169, 255, 141
18  Data 67, 3, 76, 88, 55, 76, 212, 6
```

Armalyte (Thalamus)

Mit folgendem Listing kann man alle Level anschauen, sogar die Endsequenz:

```
 10  Poke 63410,96: Print CHR$ (147):A=40832
 20  For X=0 to 6: Read C:A=A + 1: Next X
 30  Print „Unendlich viele Leben Spieler 1?": Gosub 150
 40  If A$= „N" then goto 60
 50  Poke 59891, 173
 60  Print „Unendlich viele Leben Spieler 2?": Gosub 150
 70  If A$= „N" then goto 90
 80  Poke 59991, 173
 90  Print"Start Level (1-7) oder End Screen (8)?"
100  Get A:If A=0 then goto 140
120  If A<8 then goto 140
130  Poke 45058, A: Poke 45060,0: Sys 40832
140  Poke 45059,A-1: Poke 45058,A: Sys 40832
```

```
150  Get A$: If A$= „“ then 150
160  Return
170  Data 169, 54, 133, 1, 76, 209, 179
```

Battle Island (Novagen)

Reset Poke:
Poke$, Load, dann reset auslösen und folgendes eingeben:

Poke 50228, 173 (Return) – unendlich viele Leben
Poke 64090. 173 (Return) – unendlich viele Bomben
Sys 24064 Restarts

Oder ohne Reset-Schalter:

Load(Return) (aber nicht mit Shift und Run/Stop)
wenn der Cursor während des Ladens erscheint, Sys 272 (Return) eingeben:

```
 0  Rem Battle Island Cheat
10  For I= 272 to 343: Read A: Poke I,A: Next New
20  Data 32, 129, 255, 141, 4, 212, 169, 35, 236, 3, 169, 1, 141, 237, 3, 76,
    13, 8, 169, 64
30  Data141, 133, 239, 169, 1, 141, 126, 239, 169
40  Data19, 141, 125, 239, 32, 0, 224, 96, 169, 77, 141, 139, 10, 169, 1, 141,
    140, 10, 76, 0, 10
50  Data 169, 173, 141, 52, 196, 141, 90, 250, 76, 0, 94
```

Black Lamp (Firebird)

```
 1  for A= 51361 to 51390: Poke A,
    B: T1= T1+ B: Next
 2  Read B: Poke A,B:A=A+1: T2=T2+B: If B<> 96
    goto 2
 3  If T1<> 2958 or T2 <> 2450 or T2<96 then print“ Data error“: End
 4  Poke 544,76: Poke 545,181: Poke 546,200
 5  Poke 157,128:Sys 51361
10  Data 32,86,245,169,96,141,196,2,32,172,2,32,213,255
11  Data 238,89,9,76,32,8,169,200,141,53,1,76,32,1,160,0
12  Data 169,165,141,212,19: Rem Infinite Lives
```

```
13  Data 140,75,39,140,211,44: Rem Energie
14  Data 140,204,44: Rem Waffe
15  Data 140,32,38: Rem Supershots
16  Data 140, 182, 79: Rem Bounce
17  Data 96
```

Citadel (Electric Dreams)

```
 0  CHR$(147)
 1  For I=528 to 597: Read A$
 2  L=ASC(Left$(A$,1)):L=L-55:If L<5 then R=R+7
 4  V= (L*16)+ R:C= C+V:Poke I,V: Next
 5  If C<>7879 then print „Data Error“: end
 6  Print: Print „Geben Sie sys 528 ein, um Citadel zu laden.“
 7  End
10  Data 20,2C,F7,A2,00,BD,4F,03,9,D,FF
11  Data 3F,CA,D0,F7,A9,34,8D,F4,0,3,A9
12  Data 40,8D,DA,03,A9,00,8D,D9,0,3,A9
13  Data 20,6C,F5,4C,51,03,A9,41,8,D,B8
14  Data 01,A9,02,8D,B9,01,4C.A7,0,2,A9
15  Data 00,8D,B3,8D,A9,30,8D,B5,D,A9
16  Data 32,8D,B6,8D,4C,31,01,54,4,9,4D
```

Cosmic Causeway (Gremlin)

```
 10  For X= 336 to 375
 20  Read B: Poke X,B:C=C+B: Next
 30  Uf C=3671 then 50
 40  Print „Data Error“: end
 50  Print „Kassette einlegen!“
 60  sys 336
 70  Data 32,44,247,32,108,245,169,99
 80  Data 141,186,2,169,1,141,187,2
 90  Data 76, 167,2,169,112,141,28,5
100  Data 169,1,141,29,5,76,0,4
110  Data 169,0,141,104,58,76,160,33
```

Defender of the Crown (Cinemaware)

```
  1  For A=4096 to 4203: Read B:T=T+B:Poke A,B:Next
  2  Read B: Poke 51788+C,B:S=S+B:C=C+1:if B<>1 then 2
  3  IfT=12036 and S>3133 AND S<3900 then sys 4156
  4  Print"Data Error"
 10  Data 169,15,141,56,83,76,0,80,33,42,169,16,141,65,194,76,18,193
 20  Data 32,141,63,194,169,16,141,65,194,76,18,193
 30  Data 133,173,165,175,201,1,208,10,104,104,169,16,72,169,9,72,208,4
 40  Data 165,173,145,174,200,96,169,8,170,160,0,32,186,255,160,16,32
 50  Data189,255,169,0,162,2,200,32,213,255,120,162,255,154,189,17,157
 60  Data 1,1,189,131,17,157,131,1,202,208,241,169,16,141,134,1,76,3,2
100  Data 169,89,141,53,8,169,202,141,54,8,76,46,8,169,80,141,53,8
110  Data 169,9,141,54,8,169
120  Data ?
130  Data 141,6,2,169
140  Data ?
150  Data 141,12,2,169
160  Data ?
170  Data 141,18,2,76,80,9,1
```

Deflektor (Gremlin)

```
100  Data 32,86,245,169,78,141,204,2,169,1,141,205,2,96
110  Data 169,165,141,143,54,141,249,54,76,5,8,0,0,0,0
120  For L=320 to 344: Read A:Poke L,A:C=C+A:Next
130  If C=2776 then Poke 157,128:sys 320
```

Driller (Incentive)

```
 10  Data 169,53,141,40,3,169,2
 20  Data 141,41,3,32,86,245,169
 30  Data 64,141,244,3,169,2,141
 40  Data 245,3,96,169,32,141,13,1
 50  Data 169,82,141,14,1,169,2
 60  Data 141,15,1,76,167,2,169
 70  Data 173,141,223,97,141,83
 80  Data 111,141,91,109,141,172
 90  Data 97,141,32,208,96,0
```

```
100  For L=552 to 999: Read A
110  Poke L,A:If A=0 then 130
120  Next
130  Poke 53280,2:Poke 53281,2
140  Poke 157,128: Sys 552
```

Eidolon (Activision)

```
 10  For A=320 to 383:Read B:C=C+B:Poke A,B:Next
 20  If C6983 then Print „Error!“: End
 30  Print CHR$(147) „Eidolon einlegen!“
 40  Sys 320
500  Data 169,1,170,160,0,32,186,255,169
510  Data 0,32,189,255,162,1,160,8,32
520  Data 213,255,169,76,141,242,3,169
530  Data 102,141,243,3,169,1,141,244,3
540  Data 76,13,8,169,1,141,29,16,169
550  Data 115,141,28,16,76,0,16,169,173
560  Data 141,238,92,169,205,141,78,115
570  Data 76,0,76
```

Forgotten Worlds (Capcom)

```
 1  For X=53194 to 52341:C=C+Y: Poke X,Y: Next
 2  If C<>5900 then Print „Data Error“: End
 3  Print“Kassette einlegen, zum Abspeichern des Listings“
 4  Sys 53227: Save „FW List“,1,1
 5  Print“C64 ausschalten und wieder anschalten, Programm laden“: Sys
    40960
10  Data 32,104,225,169,247,141,14,2,194,8,76,16,8,32
20  Data 213,255,169,227,141,142,1,6,169,207,141,143,16
30  Data 96,169,181,141,174,12,76,0,4,169,207,133
40  Data 44,133,46,169,201,133,43,1,69,235,133,45,96
```

Wenn Ready auf dem Screen erscheint, Sys 64738 eingeben, gefolgt von 1 Sys 53194 und Run.

Head over Heals (Ocean)

```
10  For I=53229 to 53261: Read A:Poke I,A:Next
20  Sys 53229
30  Data 32,44,247,32,108,245,169,0,141,61,4,169,208,141,62,4,76, 99,3,
    169
40  Data 0,141,154,122,141,126,117,238,32,208,76,80,0
```

I Ball II (Firebird)

```
 1  For A=31722 to 31735:Read B:T1=T1+B:Poke A,B: Next:A=16537
 2  Read B:T2=T2+B:Poke A,B:A=A+1:If B<>99 then 2
 3  If T1<>2924 or T2<4200 Or Ta2>6945 then print“error“:End
 4  Poke 622,76:Poke 623,181:Poke 624,64
 5  Sys 16537
10  Data 234,234,234,169,49,141,159,2,169,234,141,160,2,96,78,41,3
11  Data 32,212,225,152,32,213,255,120,136,140,21,3,169,166,141,29, 3,
    169,128
12  Data 141,237,2,108,20,3,72,169,64,141,179,3,104,76,23,3,169, 0,160,
    169
13  Data 140,239,151
14  Data 140,174,180
15  Data 141,254,153
16  Data 141,77,134,140,76,134
17  Data 76,191,3,99
```

Freaks mit Reset Schalter können folgende Pokes eingeben:

Poke 46254,165 unendlich viele Smart Bomben
Poke 34380,169 schaltet Sprite Kollision aus
Poke 34381,0

Koronis Rift (Activision)

```
10  A=320
20  For T=0 to 64:Read Z
30  Poke A+T,Z:S=S+Z: Next
35  If S<> 6483 then Print „Data Error“:End
40  PrintCHR$(147)
50  Print“Koronis Rift einlegen und eine Taste drücken!“
```

```
60   Get A$:IF A$="" then 60
70   Sys 320
80   Data 169,1,170,160,0,32,186,255
90   Data 169,0,32,189,255,162,1,160,8,32,213,255
100  Data 169,76,141,242,3,169,102,141,243,3,169,1,141,244,3,76,13,8
110  Data 169,1,141,26,23,169,114,141,29,23,76,0,23
120  Data 169,234,141,62,8,141,63,8,141,64,8,76,32,8
```

Last Ninja (System 3)

```
3   Poke 649,0:For I=579 to 640: Read A.Poke I,A:C=C+A: Next I
4   For I=31722 to 31735:Read A:Poke I,A:C= C+A:Next I:IF C=8876 then
    sys 579
5   Print"Data Error!"
6   Data 198,157,78,41,3,169,0,162,1,168,32.186,255,32,189,
    255,32,213,  255,120,136
7   Data140,21,3,169,128,141,237,2,238,119,244,238,120,244,
    169,166,141,20,3,108
8   Data20,3,162,121,142,178,3,206,179,3,76,81,3,169,
    197,141,135,120,k76,191,3,12
9   Data 0,0,169,49,141,159,2,169,234,141,160,2,96
```

Livingstone (Alligata)

```
100  Data 169,12,141,41,3,32,86,245,169,64,141,189,2
101  Data 169,1,141,190,2,96,234,234,169,173,141
102  Data 134,69,76,0,64,1,1,1
103  For L=3309 to 3330:Read A:Poke L,A: Next
104  For L=320 to 327: Read A:Poke L,A:Next
105  Sys 3309
```

Pac Land (Quicksilva)

```
1   For A=31725 to 31730:Read B:Poke A,B: T1=T1+B:Next
2   For A=272 to 289: Read B:Poke A, B:T1=T1+ B:Next: A=316
3   Read B:Poke A,B:A=A+1:T2=T2+B:If B<>3 goto 3
4   If T1<> 2159 or T2<299 or T2>3636 then print"Data error": end
```

```
5   Poke 157,128:Sys 280
10  Data 169,234,141,160,2,96
11  Data 169,1,141,80,2,76,16,2,78,41,3,32,86,245,206,80,3,96,160,0
12  Data 169,189,141,162,9
13  Data 169,1,141,80,2,76,16,2,78,41,3,32,86,245,206,80,3,96,160,0
14  Data 140,81,21
15  Data 140,74,237
16  Data 238,172,11,206,57,138,169,128,141,12,138
17  Data 76,60,3
```

Pac Land (Grand Slam)

```
100 Data 169,207,141,41,3,32,86,245,169,32,141,187,3,169,240
110 Data 141, 188,3,169,2,141,189,3,160,15,185,222,207,153
120 Data 240,2,136,16,247,96,238,32,208,238,33,208,169,189
130 Data 141,162,9,252,0,0,96,169,49,141,159,2,169,234,141
140 Data 160,2,76,237,246
150 Data For L=53179 to 53241: Read A:Poke L,A: Next: Sys 53179
```

Pacmania (Grandslam)

```
2   For X=320 to 357: Read Y:C=C+Y: Poke X,Y:Next
3    If C=3695 then Poke 157,128: Sys 320
4   Print"Data Error": End
5   Data32,86,245,169,81,141,202,2,169,1,141,203,2
6   Data 96,72,77,80,169,94,141,134,5,169,1,141,135
7   Data 5,76,0,4,169,165,141,104,111,76,0,56
```

Rampage (Activision)

```
20  Sys 65371:Print CHR$(5)
30  For A=4256 to 4308:Read B:Poke A,B:Next
40  Print"Rampage Kassette einlegen!"
50  Input"Return druecken, um zu laden"
60  Sys 4285
70  Data 169,189,141,27,1,169,182,141
80  Data 29,1,169,155,141,30,1,76
90  Data 160,197,169,49,141,159,2,169
```

```
100  Data 234,141,160,2,96,169,178,141
110  Data 40,3,169,16,141,41,3,32
120  Data 44,247,32,108,245,169,16,141
130  Data 238,2,76,81,3
```

Rimrunner (Palace)

```
  1  For A=52980 to 53003:Read B:Poke A,B:T=T+B:Next
  2  Read B:Print Peek(A);B:A=A+1:T=T+B:If B<>2 then 2
  3  If T<3125 or T>8321 then print „Data Error“:End
  4  Poke 157,128:SYS 52980
 10  Data 32,212,225,152,32,213,255,142,123,3,169,207
 11  Data 141,124,3,96,169,207,141,210,4,76,224,3
 12  Data 206,201,181
 13  Data 206,164,181
 14  Data 206,9,135
 15  Data 206,45,135
 16  Data 169,173,141,233,181
 17  Data 169,234,141,157,184
 18  Data 142,132,179
 19  Data 169,X,141,137,128
 20  Data 76,12,128,2
```

Sabotage (Zeppelin)

Paßwörter:

Level 2: 2Skinhed
Level 3: 3Yoppa!!
Level 4: 4Fat!!!!
Level 5: 5Slapa!!
Level 6: 6I(Heart)Kets!

Cheat-Listing:

```
110  Data 32,44,247,32,108,245,169,97,141,208,2,169
120  Data 1,141,209,2,86,169,110,141,121,160,169,1
130  Data 122,160,76,0,160,128,141,116,143,141
140  Data 178,54,76,0,128
```

```
150  Data ForL=336 to 386: Read A:Poke L,A: Next
160  Poke 157,128:Sys 336
```

Skate or die (Electronic Arts)

```
20  For N+1 to 20:T+49152 to T+20:Read B: Poke T,B:Next T:Next N:End
30  Data 169,147,32,210,255,169,0,141,17,208,141
40  Data 32,208,41,33,208,76,22,64,96
```

Nachdem der Out of Data Error erscheint, sys 49152 eingeben.

Star Wars (Domark)

```
 2  for X=336 to 395
 3  Read B:Poke X,B:C=C+B:Next
 4  If C=6289 then 6
 5  Print"Data Error":End
 6  Print"Kassette einlegen!"
 7  sys 336
 8  Data 32,44,247,32,108,245,169,99
 9  Data 141,247,2,169,1,141,248,2
10  Data 76,167,2,32,16,16,32,44
11  Data 247,32,108,245,169,32,141,216
12  Data 2,169,126,141,217,2,169,1
13  Data 141,218,2,76,167,2,141,40
14  Data 3,169,20,141,129,78,169,0
15  Data 141,87,96
```

Storm (Mastertronic)

```
1  For X=53210 to 53247:Read A:Poke X,A:Next
2  Sys 53210: Data 32,86,245,169,232,141,178,2
3  Data 169,207,141,179,2,96,169,245,141,87,140
4  Data 169,207,141,88,140,76,0,140,169,173,141
5  Data 226, 127,141,234,127,76,172,117,1,2,3,4,5
6  Data 169,32,189,32,208,157,33,208,208,3,76,226
7  Data 252,76,167,174,238,32,208,76,3,3,169,4,141
```

```
8   Data 178,2,169,3,141,179,2,167,209,141,180,2,96
9   Data 238,33,208,72,169,1,104,204,1,2,3,4,5,4,3
10  Data 173,33,208,141,32,208,173,32,208,141,0,208
11  Data 2,1,2,20,1,32,18,9,7,14,1,12,12,238,33,208
12  Data 169,32,238,33,208,76,226,252,96,2,15,2
```

Sunburst (Rack-it)

```
1   Data 32,86,245,169,78,141,41,4,169,1,141,42,4
2   Data 96,169,91,141,131,8,169,1,141,132,8
3   Data 76,174,167,160,7,185,113,1,153,189,0,136
4   Data 16,247,169,189,133,58,169,0,133,59,76,8
5   Data 0,169,173,141,19,150,76,205,4,1,2,3,4,5
6   Data 32,18,15,2,5,18,20,32,20,18,15,21,26
7   For L=320 to 376: Read A:Poke L,A:Next
8   Poke 53280,0:Poke 53281,0:Sys 320
```

Thrust (Firebird)

```
1     S=256
2     Read A:If A>=0 then Poke S,A:S+1:Goto 2
4     Print"Drücke Space, um zu laden und zu starten"
5     Get A$:If A$<>CHR$(32) then 5
6     Poke 157,128:Sys 256
1000  Data 169,1170,168,32,186,255,169,0,32,189,255,32,213,255,160,
      2,185,27,1
1001  Data 153,220,2,136,16,247,96,76,33,1,169,80,162,160,2,185,27,1
1002  Data 136,16,247,160,2,185,58,1,153,125,194,136,16,247,76,220,2,76,
      61,1,165
1003  Data 173,201,194,208,3,108,172,0,160,2,185,67,1,153,125,194,136,
      16,247,160
1004  Data 2,185,95,1,153,13,4,136,16,247,76,0,4,76,101,1,160,32,185,
      160,2,185
1005  Data 98,1,153,13,4,136,16,247,160,12,185,13,4,153,123,1,136,
      16,247,0,0,0
1006  Data 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,169,147,133,121,169,1,133,122,76,26,4,
      169,0,141
1007  Data 239,63,141,255,63,169,165,141,174,50,169,9,141,196,64,141,
      251,64,141
```

```
1008  Data 18,52,169,1,141,197,64,64,141,252,64,169,234,141,198,64,141,
      253,64,160
1009  Data 13,185,201,1,153,245,101,136,16,247,76,36,108,153,153,153,32,
      77,46,106
1010  Data 46,100,97,118,105,101,115,0,-1
```

X-15 Alpha Mission (Activision)

```
1  For A=50149 to 50187:Read B:Poke A,B:C=C+B:Next
2  If C=4947 then poke 157,128:Sys 50149
3  Print“Data Error“
4  Data 169,195,141,41,3,32,86,245,169,219,141,206,1
5  Data 169,227,141,207,1,96,72,77,80,169,0,141,64
6  Data 136,141,98,136,141,212,136,141,223,178,76,235,2
```

Yogi Bear (Piranha)

```
 1  A=272:Read B:Poke A+C,B:C=C+1:T=T+B:If B<>8 Goto 1
 2  S=A+C:For A=S to S+23:Read B:Poke A,B:T=T+B:Next
 3  IfT>411 or T<2568 then print“error“:end
 4  Poke 157,128:Sys s
10  Data 206,78,25
20  Data 169,173,141,89,138
30  Data 206,182,138
40  Data 76,16,8,32,212,225,152,32,213
50  Data 255,32,213,255,32,178,64,32,64
60  Data 3,169,1,141,83,2,76,0,2
```

Zaga Mission (Anirog)

```
120  Data 238,32,208,238,32,208,169,252
130  Data 141,111,57,96,32,86,245,169
140  Data 16,141,105,3,169,0,141,106
150  Data 3,169,103,141,107,3,96
160  Data For L+ 52736 to 52766: Read A
170  Poke L,A:Next:Poke 157,128
180  Sys 52736
```

Zenji (Firebird)

```
1   For A=4109 to 4141:Read B:Poke A,B:C=C+B:Next
2   If C=4061 then poke 157,128:Sys 4109
3   Print"Data Error"
4   Data 32,104,225,169,32,141,226,3,169,16,141,228,3,32,123,227
5   Data 72,77,80,141,32,208,169,169,141,208,137,169,4,141,209,137,96
```

Zig Zag (Mirrorsoft)

```
 10  For X=5444 to 617
 20  Read B:Poke X,B:C=C+B:Next
 30  If C=8612 then 50
 40  Print"Data Error!": End
 50  Print"Kassette einlegen!"
 60  Sys 544
 70  Data 169,74,141,40,3,169,2,141
 80  Data 41,3,169,128,133,157,169,1
 90  Data 170,168,32,186,255,169,0,32
100  Data 189,255,32,213,255,169,85,141
110  Data 233,2,169,2,141,234,2,76
120  Data 81,3,169,49,141,159,2,169
130  Data 234,141,160,2,96,169,98,141
140  Data 206,1,169,2,141,172,51,76
150  Data 232,2,169,165,141,172,51,76
160  Data 235,2
```

Zybex (Zeppelin)

```
100  Data 32,86,245,169,78
110  Data 141,200,2,169,1
120  Data 141,201,2,96,169
130  Data 91,141,121,4,169
140  Data 1,141,122,4,76
150  Data 0,4,169,189,141
160  Data 106,113,76,0,96
170  For L+320 to 354
180  Read A:Poke L,A:Next
190  Poke 157,128:Sys 320
```

Rubrik III

Für die folgenden Pokes benötigen Sie ein Steckmodul wie Action Replay.

Wenn nicht anders angegeben, bescheren sie unendlich viel Leben, Energie oder Zeit.

5th Gear
15171,173 (Leben)
7134, 173 (Raketen)

1943
34864,189

Action Biker
59626,189

Afterburner
4969,1736754,173

Arabian Nights
2631,173 2632,141

Arkanoid
2633,169 2634,89 2564,189

Batty
2828,189

Black Lamp
5076,165

Bruce Lee
5686,128 5672,128

Blagger
3574,44

Bomb Jack
5112,0

Buck Rogers
8825,36 53264,126 2490,9 3560,9

Burning Rubber
18432,173

Camel's Adventure
35518,250 17288,165

Bubble Bobble
1240,189

Cauldron 2
33012,165

Crazy Cars
7795,173 60983,165

Captain America
11262,73

Cavelon
23789,255

Centipide
33564,181

China Miner
34623,44
34623,234
34624,234
34625,234

Choplifter
8011,173

Combat School
236,224 (Zeit halbieren)
236,128 (Den Timer starten)

Congo Bongo
3655,5
39132,49

Cybernoid
28870,173

Dark Fusion
2798,165

Death Wish
21086,189 21753,189

Defender
3005,5
3560,9

Delta
15834,173

Denaris
13820,173
13924,173

Dominator
2215,234
2216,234
2542,0
4499,2

Draconus
9926,173

Dragon's Lair
4069,165

Dragon's Lair 2
4112,165

Eliminator
46873,96

Falcon
6399,8

Flak
4799,36

Forgotten Worlds
3273,181
48315,181
52038,181

Fort Apocalypse
36339,153
36334,153
36364,234

Frantic Freddie
31887,255
34535,24

Galaga
17389,173
17788,165

Galaxions
7065,230
17288,165

Game Over
15566,165 (Unendlich Leben)
5713,165 (Unendlich Munition)

Gateway to Apsai
2264,99

H.E.R.O
14652,25

Garfield
25370,173
25389,173

Hunchback
5704,50
9521,44
9521,234
9522,234
9523,234

Hunter's Moon
8155,165

Hysteria
44527,201

I Ball 2
38895,165

IO
1096,3

ISS
39270,173
40960,165
41096,165

Jack the Nipper 2
51114,173

Jumpman Junior
9450,44
9450,173

Jungle Hunt
2242,234
2243,234

Jet Set Willy
11345,33

Kat Trap
21851,165

Kokotoni Wilf
17163,173

Knuckle Busters
43960,173
41607,173

Last Ninja 2
Poke für unendlich viele
Leben in späteren Levels:
35771,173
36879,173
37456,173 (Level 1)
36690,173 (Level 2)
31852,173 (Level 3)
35481,173 (Level 4)

35771,173 (Level 5)
36879,173 (Level 6)
34444,173 (Level 7)

Laser Strike
16475,173

LED Storm
7658,165

Legend of Kage
13613,173

Lode Runner
7892,255

Mad Mix
3462,173

Menace
49200,165
49208,165

Miner 2049er
9450,173
2652,165

Moon Buggy
24151,173
30624,173

Munsters
2048,216
2049,120
2050,32
15614,169 (Unendlich viele Zaubersprüche)
15593,169 (Unendlich viel Energie)

Navy Moves (Teil2)
40906,173
40799,173

Nebulus
32979,181

New Zealand Story
3215,173

Overlander
6337,173 (Benzin)
51489,173 (Waffen)
49127,173 (Smart Bombs)
12895,173
49038,173 (Raketen)
49014,173 (Flammenwerfer)

Park Patrol
58474,173

Phobia
5235,189

Pitfall
5393,255

Punchy
15459,50

Poltergeist
32258,165

Pro BMX Simulator
8692,0

Rastan Saga
51463,173

Red Heat
3108,165
3558,165

Q-Bert
4446,173

Quest for Tires
7341,99
14864,0

Renegade
42187,165 (Unendlich vieleLeben)
38674,165 (Unendlich viel Zeit)

Renegade 3
50714,173

Return of the Jedi
4044,165
5151,165
6827,165
6847,165

Road Blasters
Unendlich viel Sprit
10982,165
15715,181
15903,181

Road Runner
43241,165

Road Wars
16033,181 16133,181 43059,0 43078,X (Anzahl der gewünschten Bälle)

R-Type
13054,173 Unendlich Leben
13146,173

Shockway Rider
6816,173

Stormlord
23858,173

Salamander
Level 1: 23615,165
Level 2: 19740,165

Level 3: 23199,165
Level 4: 21049,165

Savage
27814,173
28097,173
29094,173

Shamus
23558,169

Silkworm
32203,173

Slayer
6924,189

Son of Blagger
6626,232

Spelunker
10407,44

Tapper
38058,173

Target Renegade
36217,173 (Unendlich Leben)
34693,0 (Unendlich Zeit)

The Vikings
32327,173

Thing bounces back
2188,165
5783,165

Thunderblade
35088,173 (Unendlich Leben)
15293,173 (Unendlich Zeit)

Thundercats
35088,173 (Unendlich Leben)
15293,173 (Unendlich Zeit)

Tiger Road
5749,165
15293,173

Toy Bizarre
38268,173

Twinky goes Hiking
21783,165

Warlock's Quest
47731,173 (Unendlich Zeit)
47674,173

Typhoon
4221,173 (Unendlich Leben)
13631,173 (Unendlich Munition)

West Bank
12511,165

Wheelin Wally
27427,173
27916,173

Wonder Boy
2676,173

Zamzarra
12303,173 (Leben)
12322,173
5847,173 (Raketen)
10641,173 (Zeit)
5014,173 (Energie)
9625,173
6424,189 (Weapons)

Zolyx
5474,165

BEI UNS GIBT'S WAS!

Sie haben Interesse an Spielen? Sicher, sonst hätten Sie ja nicht zu diesem Buch gegriffen. Hätten Sie nicht Lust, uns Ihre Tips und Tricks, natürlich nicht umsonst, zu überlassen, oder die Motivation, komplette Spiele für ein neues Buch zu beschreiben und zu lösen? Machen Sie mit bei uns!

Auch wenn Ihr Hauptinteresse nicht im Spielbereich liegt, sollten Sie sich mit Ihren Fähigkeiten an uns wenden.

Ausfüllen – und ab geht die Post an die:

SYBEX-Verlag GmbH
Vogelsanger Weg 111
W-4000 Düsseldorf 30

Name: ....

Vorname: ....

Straße : ....

PLZ/Ort: ....

Land: ....

Telefonnr.: ....

Computertyp: ....

Interessengebiet/
Fachbereich: ....

Anmerkungen: ....

✂ -

Kaum zu glauben, aber wahr: hunderte Beschreibungen, Tips, Tricks, Bewertungen, Cheats, Lösungen und Karten zu über 200 Spielen für den Commodore C 64 in einem Buch! Mit Sicherheit finden Sie auch zu Ihren Lieblingsspielen die passenden Hilfen und Anregungen für neue Spiele. Egal ob Sie Adventures bevorzugen, lieber Actionspiele ausprobieren, Simulatorpilot sein wollen, sich in Rollenspiele vertiefen oder sich am liebsten bei strategischen Denkspielen den Kopf zerbrechen – im C 64 Game Power ist für jeden etwas dabei: sowohl Klassiker, als auch aktuelle, prämierte C 64-Spiele.

Hier ein paar Spiele-Highlights:

- B.A.T.
- Bloodwych
- Bozuma
- Crime Time
- Elvira – Mistress of the Dark
- Iron Lord
- Last Ninja 3
- Maniac Mansion
- Xenomorph
- Zak McKracken

Holen Sie die volle Power aus Ihren Games – C 64 Game Power!

Best.-Nr. 3575
ISBN 3-88745-575-4
DM 24,80 / öS 193.–

SYBEX

9 783887 455750